GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION™

PLANET STATION

100% PLAYSTATION

Nº24 495 PTAS. 2,98 EUROS

ESPECIAL PS2 Y KONAMI
METAL GEAR 2 Y 11 JOYAS MÁS

SIN PIERNAS Y A LO LOCO

RAYMAN 2
EL HÉROE DA LA TALLA EN 32 BITS

PARASITE EVE 2
ARMAS DE MUJER

TONY HAWK'S 2
MÁS TONY QUE NUNCA

AVANCE FERIA ECTS 2000
PS2 DESEMBARCA EN EUROPA

¡¡PÓSTER!! RAYMAN 2 Y PARASITE EVE 2

¡¡REGALOS!! 10 PISTOLAS AVENGER PRO Y 5 XPLORER



PREVIEWS LEGEND OF DRAGOON > TENCHU 2 > FINAL FANTASY IX > TONY HAWK'S 2... Y 4 MÁS **ANÁLISIS** TEAM BUDDIES > KOUDELKA > SUIKODEN II > TOCA WTC > SPIDERMAN > TERRACON > MR DRILLER > X-MEN: MUTANT ACADEMY... Y 10 MÁS **GUÍAS** > A SANGRE FRÍA > COLIN MCRAE RALLY 2.0

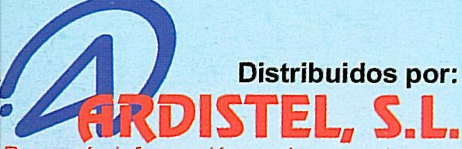




FANATEC SPEEDSTER

-Eje Y carcasa metálicos
-Palanca de cambio de aluminio
-volante forrado de caucho
-mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
-pedales antideslizantes
-funciona en modo digitalanalógico
-4 botones de dirección y 8 de control
-montaje con ventosas y/o abrazaderas
-dual shock





Distribuidos por:
ARDISTEL, S.L.

Para más información sonbre nuestros productos:
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.
e-mail: info@ardistel.com

www.ardistel.com



N24 SEPTIEMBRE 2000

Revista mensual de
PlayStation publicada por
EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua
castellana de PowerStation,
propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana
Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Administración: Montse Prieto
Producción: Hans L. Kötz
Dirección de arte: Ibon Zugasti

Director: Víctor Carrera
Jefe de Redacción: Óliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Àlex Ortega

Colaboradores: Manel Calpe,
Eduardo Rodríguez (redacción),
Àlex Novials (maquetación),
Patricia Bermúdez (fotografía)
Traductores: Carles Sierra,
Roberto Alberdi
Fotógrafo y corresponsal en Madrid:
Juan Espantaleón

Publicidad: Elena Roca
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuck, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

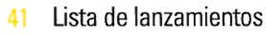
DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la
Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

SUMARIO

CUENTA ATRÁS 41



A LA RACIÓN DE ESTE MES DE *FINAL FANTASY IX*, SE LE SUMA LA INMINENTE LLEGADA DE OTRO ESPERADO RPG: *LEGEND OF DRAGOON*, SIN OLVIDAR LOS RETORNOS DE FAMOSOS NINJAS Y MONOPATINES



EN ÓRBITA 59

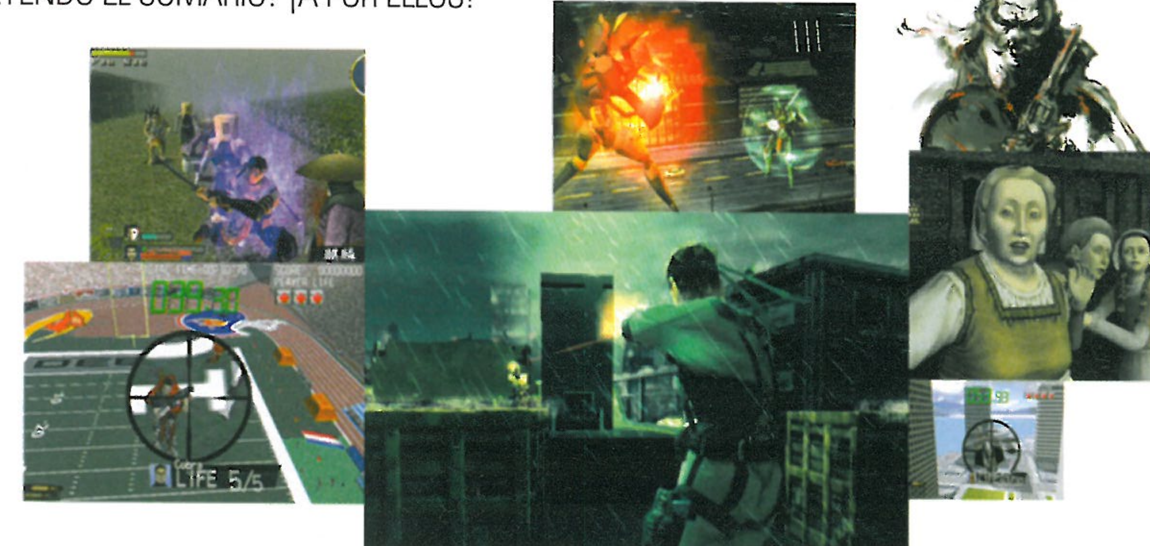
O LOS PROGRAMADORES Y DISTRIBUIDORES SE HAN QUEDADO SIN VACACIONES ENCADENADOS A SUS PUESTOS DE TRABAJO, O NO ENTENDEMOS LA INCREÍBLE CANTIDAD Y CALIDAD DE LOS JUEGOS QUE PUEBLAN ESTE MES LA SECCIÓN





REPORTAJE PS2 Y KONAMI 18

METAL GEAR SOLID 2, SHADOW OF MEMORIES, Z.O.E...
¿QUÉ HACES TODAVÍA LEYENDO EL SUMARIO? ¡A POR ELLOS!



LIBRO DE RUTA 90









SECCIONES

AVANCE ECTS

MÁS PLATAFORMAS, MENOS DESARROLLADORES

EL FINAL DE LA FERIA ECTS 2000 DE LONDRES HA COINCIDIDO CON EL DÍA DE CIERRE DE ESTE NÚMERO DE *PLANETSTATION,* POR LO QUE DE MOMENTO NO HEMOS PODIDO OFRECEROS UNA EXTENSA RELACIÓN DE TODOS LOS TÍTULOS PRESENTADOS. AÚN ASÍ NOS HA SIDO IMPOSIBLE RESISTIRNOS A HACER UN PEQUEÑO AVANCE DE LO MÁS IMPACTANTE DE ESTA FERIA.

El ECTS de este año será recordado, sobretodo, por la presentación que se ha hecho en Europa de nuevas plataformas como la X-Box de Microsoft, la Game Boy Advance de Nintendo y, especialmente, la PlayStation 2 que, a juzgar por el número de títulos que se desarrollan para la consola de Sony, tiene un futuro más que prometedor (además, fue galardonada como Mejor Consola del Año). La nota negativa del evento ha sido, sin duda, la falta de importantes compañías del sector dentro del recinto ferial (Square Europe, Eidos, Electronic Arts, Acclaim, Infogrames...) que esperamos, por el bien del evento, participen en futuras ediciones del show londinense.

A pesar de todo, las novedades presentadas fueron lo bastante importantes como para compensar las ausencias. Destacó, como no, el todopoderoso *Metal Gear Solid 2* del que se pudo ver un nuevo vídeo (no os perdáis el reportaje sobre Konami de este número) y el impresionante *stand* de Sony dividido en dos espacios diferenciados: uno blanco dedicado a la PSOne (la nueva PlayStation miniaturizada) y otro azul dedicado a la flamante PS2. Dentro de un terreno más anecdótico no podemos dejar de destacar la fiesta anual de Sony en la que actuó el grupo Jamiroquai con la colaboración estelar del guitarrista de los Rolling Stones, Ron Wood (no tenemos imágenes porque nuestro corresponsal Drako dice que se olvidó la cámara, pero nosotros sospechamos que la ausencia de material está más bien relacionado con ese cáncer para la información llamado "cerveza gratis").



A la izquierda podéis ver a nuestro enviado Drako, acompañado por el único individuo del ECTS que tenía menos pelo que él.







ESTRELLAS Y ESTRELLADOS DEL ECTS

CONCLUSIONES

 ARRIBA

- > *GRAN TURISMO 2000*: ¡ALUCINANTE!
- > NUEVO VÍDEO DE *MGS2* (AUNQUE SE HIZO CORTO)
- > EL DISEÑO DE LA PSONE
- > LA PRESENCIA DE NUEVAS PLATAFORMAS DE JUEGOS.

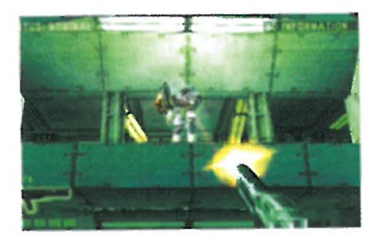
 ABAJO

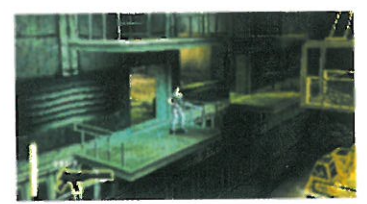
- > LA AUSENCIA DE MUCHAS COMPAÑÍAS
- > ESCASEZ DE NOVEDADES LLAMATIVAS DE PSX
- > LA PRENSA NO VIO EL PROMETEDOR *THE GETAWAY* DE PS2
- > EL FUTURO MÁS QUE INCIERTO DE LA DREAMCAST
- > LA PRESENTACIÓN DE LA X-BOX: DEMASIADO EXCLUSIVA











C-12

MÁS MUNICIÓN PARA LA PLAY

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: CAMBRIDGE STUDIOS
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: MARZO 2001

La gran sorpresa para PlayStation en el ECTS la protagonizó C-12, un explosivo shoot'em-up programado por los creadores de *Medievil*, Cambridge Studios. Aunque el juego está tan sólo a la mitad de desarrollo ya apunta buenas maneras gracias, sobretodo, a unos gráficos bastante notables y un tipo de acción directa que nos recuerda un poco al lejano *Probotector* de la época de las consolas de 16 bits. Si los programadores consiguen que el motor 3D funcione un poco más rápido podemos encontrarnos ante uno de los grandes juegos para PSX y PSOne (que viene a ser la misma consola pero encogida cual filete de seis pesetas puesto al fuego) del año que viene. Al fin y al cabo el catálogo de juegos de PlayStation no anda sobrado de títulos de estas características.

DINO CRISIS 2









¡PURA *DINO-MITA*!

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: NAVIDADES

Uno de los platos fuertes para PlayStation estas Navidades es *Dino Crisis 2* al que, por fin, pudimos jugar en la feria. Los chicos de Capcom con Shinji Mikami al frente han trabajado duro para ofrecernos un título que, lejos de ser una mera continuación del primer juego, ofrece suculentas novedades que lo alejan de la alargada sombra de las aventuras a lo *Resident Evil* para acercarse más a la acción adrenalítica pura y dura. Olvidaos de los movimientos sigilosos, el ahorro de munición y el estrujarse las meninges: en *Dino Crisis 2* lo que importa es abrirse paso entre hordas de dinosaurios a base de machete y escopeta. Los elementos arcade se han potenciado hasta tal punto que los programadores han incluido un contador de *combos* que refleja el número de aciertos seguidos que consigamos cuando matemos a los reptiles. Mención especial para las espectaculares animaciones de los bichos y los protagonistas.

ESTO ES FÚTBOL 2

Aunque a nivel gráfico no hay demasiadas mejoras respecto al original, los responsables de Soho Studio aseguran que en *Esto es Fútbol 2* la jugabilidad se ha mejorado ampliamente gracias a la incorporación de nuevos movimientos y la mejora en el control. El mes que viene os daremos extensa información sobre este juego que intenta hacer sombra a las sagas *ISS* y *FIFA*.



DESARROLLADOR: SOHO STUDIO
EDITOR: SCEE
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: OTOÑO 2000

MS. PACMAN MAZE MADNESS

Pese a ser un juego con pocas pretensiones *Ms. PacMan Maze Madness* mereció nuestra atención gracias a su buena factura técnica (no esperábamos menos de Namco) y la irresistible jugabilidad de sus fases que adapta la mecánica del vetusto juego original a los tiempos que corren. Por supuesto, el juego incluye el *Ms. Pacman* original que hará las delicias de los 'ancianos' del lugar.



DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2000

ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE

Tras el éxito europeo de *Tarzán*, Disney Interactive se ha animado a lanzar para los 32 bits de Sony una libre adaptación de su película *Aladdin*. Esta vez no nos enfrentaremos a un plataformas si no a una especie de aventura 3D que recuerda mucho al clásico *Prince Of Persia*. Además de manejar al propio Aladdin, también podremos surcar los niveles con la princesa Jasmine y el mono Abu.



DESARROLLADOR: ARGONAUT
EDITOR: DISNEY INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR

THE ITALIAN JOB

Basado en una película de culto protagonizada por Steve McQueen, *The Italian Job* es un notable intento de hacer la competencia al todopoderoso *Driver* en el género de acción sobre ruedas. Este título promete libertad total de movimientos a lo largo de 70 misiones situadas en ciudades como Londres o Turín. Lástima que el juego este en fase temprana de desarrollo y no aparezca como mínimo hasta dentro de un año.



DESARROLLADOR: SCI
EDITOR: SCI
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: 2001

KONAMI APUESTA FUERTE



El stand de Konami atrajo a los asistentes al ECTS como un imán gracias a las proyecciones a través de una pantalla gigante de sus títulos para PS2 (especialmente cuando aparecía el nuevo vídeo *de Metal Gear Solid 2*). En este ejemplar de *PlanetStation* encontrarás todos los detalles sobre las maravillas para 128 bits que prepara la compañía nipona, así que en este reducido espacio nos limitaremos a decir que Konami lanzará en los próximos meses varias entregas de su fabulosa serie de baile *Dance Dance Revolution*, y distribuirá títulos de la compañía Universal como *The Mummy* o *Woody Extreme Racing*.





DINASTY WARRIORS 2

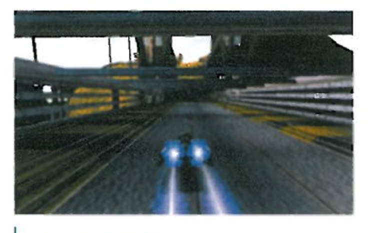
A GOLPE DE ESPADA

DESARROLLADOR: KOEI
EDITOR: MIDAS
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

Los programadores de Koei, que ya demostraron su maestría sobre la PS2 con *Kessen*, han vuelto a dar en el blanco con este fantástico *Dinasty Warriors 2* también para los 128 bits de Sony. Aunque los gráficos se parecen bastante a los de *Kessen*, el planteamiento de este juego es sensiblemente diferente, ya que *Dinasty Warriors 2* no es un juego de estrategia, sino un estupendo beat'em-up tipo "yo y mi espada contra todos" que ha causado auténtico furor tanto en Japón como en *PlanetStation*, donde ya hemos catado la versión nipona de este título que ha causado resultados nefastos sobre la productividad de los redactores. Aparte de destacar que el juego es espectacular y divertidísimo, no está de más decir que es capaz de poner hasta 20 personajes en pantalla ¡sin ralentizaciones!, y que alguno de los protagonistas se ha sacado de la prestigiosa saga *Romance Of The Three Kingdoms*.







DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
EDITOR: SCEE
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: 2001

WIPEOUT FUSION

La versión que se pudo ver en el ECTS era bastante incompleta, pero ya se podía apreciar que la conversión a 128 bits de esta popular serie de carreras futuristas no decepcionará a sus incondicionales. El nivel de detalle de los vehículos (reflejos sobre chapas incluidos) y los alucinantes efectos de luz de los motores propulsores son los mayores atractivos de un apartado gráfico que promete ser sobresaliente.



DESARROLLADOR: CAMDEN STUDIOS
EDITOR: SCEE
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: 2001

DROPSHIP

Desarrollado por los creadores de Team Buddies, *Dropship* propone a los futuros usuarios de Play 2 un interesante juego de acción con muchas dosis de estrategia. El jugador deberá utilizar coordinadamente vehículos aéreos y equipos de tierra para ir cumpliendo correctamente los objetivos militares que se le asignen en cada misión. Atractivo pero, por lo que vimos, abusa del *anti-aliasing* haciendo los gráficos algo "borrosos".

DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2000

RAYMAN REVOLUTION

Si habéis visto la versión de Dreamcast de *Rayman 2* ya sabréis hasta dónde alcanzan las maravillas visuales de este juego en 128 bits que, por supuesto, se han mantenido intactas en *Rayman Revolution* para PS2. Ubi asegura que en esta versión remozada de su juego estrella se incorporarán suculentas novedades para que sea menos lineal y un modo para cuatro jugadores.



DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: POR DETERMINAR

MOTO GP

Moto GP es una adaptación para PS2 de la famosa máquina recreativa de Namco que cuenta con el aliciente de poseer los nombres de equipos y corredores (incluido Crivillé) reales. Eso sí, que nadie se espere un simulador realista del deporte de las dos ruedas, porque como era de esperar tratándose de Namco, su concepción es clarísimamente arcade.



GRAN TURISMO 2000

MÁS BRILLANTE QUE NUNCA

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: POLYPHONY DIGITAL
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: ¿2000 O 2001?



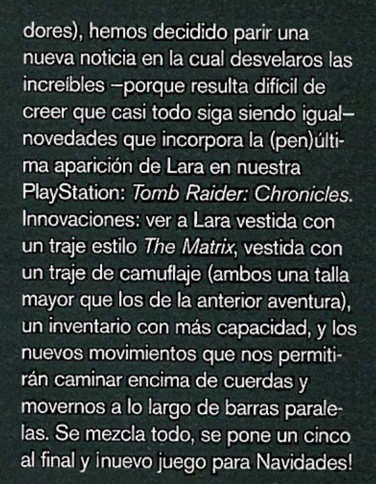



Si en el E3 *Gran Turismo 2000* parecía bueno, en la nueva beta que vimos en el ECTS el juego simplemente se sale de la tabla. Tras ver la demostración que nos hizo el director del juego Kazunori Yamauchi con un 75% del juego acabado, ya no nos queda ninguna duda: este será el mejor juego de conducción jamás creado. Creednos: las capturas que acompañan a este artículo, por muy buenas que parezcan, no hacen justicia al aspecto actual de *Gran Turismo 2000* que actualmente cuenta con el doble de resolución que un juego de PS2 estándar y unos efectos de reflejo sobre la carrocería mejorados.

Al parecer los continuos retrasos en el lanzamiento de este juego se deben, sobre todo, al enorme tiempo que necesitan los desarrolladores para modelar los coches (se necesitan 10 días por vehículo, mientras que en el primer *GT* se podía terminar un vehículo por jornada), cosa que ha obligado a reducir la lista de coches a 150 modelos frente a los casi 600 de *GT2*. En todo caso os aseguramos que la espera vale la pena, sobre todo si el juego finalmente es compatible con volantes que posean efecto *force feedback* (retroalimentación) tal como prometió Yamauchi. Sólo tenemos una duda: ¿el juego se llamará *GT 2000* o *GT 2001*?




GRANDES 'AUSENTES'



El ECTS de este año ha acogido a todos los que estuvieron, pero no todos los que fueron. Nos explicamos. Como hemos señalado anteriormente, de una manera sorprendente y por uno u otro motivo, ciertas compañías presentaron sus proyectos en la zona de Londres pero al margen de la feria. Y no precisamente porque hubiera que esconderlos de lo malos que eran, ni muchísimo menos. Las 'ausencias' más destacadas fueron las de Electronic Arts con su magnífico *FIFA 2001* para PS2, el esperado *Alien Resurrection* y *Knockout Kings 2001*; Activision; Empire, quien a través de Planeta-Agostini distribuirá en España el hilarante título ovino *Sheep*; y Eidos, con el espectacular shoot'em-up en primera persona para los 128 bits de Sony *TimeSplitters* y, por supuesto, más Lara.

EL RETORNO MENOS ESPERADO

A la hora de escribir estas líneas, casi caímos en la tentación de recuperar el texto con la noticia de la salida del anterior *Tomb Raider* del año pasado y repetirlo íntegramente. O el de hace dos años, que también nos hubiera servido. Pero en un alarde de ganas de trabajar y vergüenza ajena (ya podrían aprender algunos programadores), hemos decidido parir una nueva noticia en la cual desvelaros las increíbles –porque resulta difícil de creer que casi todo siga siendo igual– novedades que incorpora la (pen)última aparición de Lara en nuestra PlayStation: *Tomb Raider: Chronicles*. Innovaciones: ver a Lara vestida con un traje estilo *The Matrix*, vestida con un traje de camuflaje (ambos una talla mayor que los de la anterior aventura), un inventario con más capacidad, y los nuevos movimientos que nos permitirán caminar encima de cuerdas y movernos a lo largo de barras paralelas. Se mezcla todo, se pone un cinco al final y ¡nuevo juego para Navidades!




LA PS2 SE RETRASA... ¡Y A QUÉ PRECIO!

Tenemos una noticia buena y dos malas que daros respecto al lanzamiento en nuestro país de la PS2. La buena es que España no tiene peligrosas intenciones con la consola de Sony (ya sabéis, aquella historia de los misiles Tomahwks y las alarmas militares) y la PS2 se va a acabar distribuyendo sin problemas en nuestro país. La primera mala noticia es que lo hará, al igual que en el resto del continente europeo, con cerca de un mes de retraso sobre la fecha prevista inicialmente: del 26 de octubre se pasa al 24 de noviembre. Pero lo peor no es eso. Todas las especulaciones indicaban que el precio de la nueva bestia de Sony iba a aproximarse a las 60.000 pesetas (teniendo en cuenta que en Japón se puso a la venta a un precio al cambio de 58.000 pts. y que en Estados Unidos valdrá 299 $, unas 54.000 cucas más o menos). Pero he aquí que el precio oficial de lanzamiento de la PS2 en nuestro país será de .... ¡74.900 pesetas! ¡Mamma mía! Id pensando en empeñar hasta a vuestro hermano pequeño, porque barata, barata, parece que no va a ser la nueva consola de Sony. James Armstrong, consejero delegado de SCE España, ha justificado el retraso en el lanzamiento porque "garantiza en nuestro país la disponibilidad de un mayor número de unidades en su salida, ya que tenemos prevista una venta inicial quince veces mayor a la obtenida en septiembre de 1995 con PlayStation". Pero bien sea por fortaleza del yen, flojera de la peseta o por extraños arcanos de la economía mundial que escapan a nuestra comprensión el gran incremento del desembolso que habrán de hacer los españoles respectos a japoneses y americanos por la PS2 no parece que ayude mucho a una consolidación rápida de la consola en nuestro país. Precisamente en una época en la que la Dreamcast, después de cerca de 2 años en el mercado, comienza a presentar una lista de lanzamientos muy atractiva.



LA PSONE YA ESTA AQUÍ

A principios de octubre llegará a nuestro país la PSOne, sustituta en el mercado de la vieja PSX mientras el cuerpo y el catálogo de juegos de PlayStation aguante. Tras un excelente resultado de ventas en el mercado japonés (de 200 consolas vendidas a la semana se ha pasado a 14.000) esta nueva PSOne, aún manteniendo intacta la arquitectura técnica de la vieja PSX y siendo compatible con todo su software, presenta dos nuevos atractivos. Por un lado su estilizado y agradable diseño (nada que ver con el "modernismo" de la PS2), que además de reducir enormemente su tamaño hasta el de un Discman, le dota de unas formas más redondeadas y un color blanco ideal para fans del Real Madrid. Pero además su posibilidad de conexión a teléfonos móviles mediante un cable-link que se pondrá a la venta este invierno y la futura pantalla LCD que se prevé que salga al mercado japonés la próxima primavera le dota de nuevas capacidades *on-line* y pseudo-portátiles. La PSOne saldrá a un precio aproximado de 19.990 pesetas (Dual Shock incluido) y viendo las altas exigencias económicas de su hermana mayor PS2 puede ser que aún consiga enganchar a nuevos playstationeros imberbes.

TANNER VUELVE A LAS CALLES

Tras recibir la pertinente llamada telefónica, el pasado 17 de agosto nos dirigimos ansiosos hacia un local situado en las afueras de Madrid, donde nos esperaba la gente de Reflections e Infogrames dispuestos a mostrarnos el motor y la carrocería de su último juego, el esperado *Driver 2*.
Martín Edmondson (en las fotos), fundador de Reflections se puso al volante y ofició la ceremonia de curvas, derrapes, frenazos y choques al tiempo que comentaba las novedades y mejoras con respecto a la anterior entrega.

En esta ocasión, el argumento es algo más enrevesado que en la anterior entrega. Los Brasileños rompen un pacto con los jefes del crimen de Estados Unidos originándose un violento desequilibrio en los poderes del crimen organizado. Nuestra misión es la de encontrar al hombre que más sabe sobre los asuntos sucios de los gángsters antes de que éstos lo liquiden. Su nombre: Pink Lenny, la persona que tiene el poder de equilibrar las cosas. Tanner, nuestro héroe, atravesará destinos como La Habana, Río de Janeiro, Las Vegas y Chicago siguiendo la pista de Lenny.

La recreación de ambientes y localizaciones se ha realizado tal y como son en la vida real, así que podremos pasar con nuestro coche junto a la figura del Che por las calles de La Habana o vivir el frenético ambiente de vicio y juego de Las Vegas. Pero las novedades más apetitosas son la posibilidad de cambiar de vehículo, momento en que notaremos cambios en los ruidos del motor (¡y en la música de nuestro radiocassette!) así como entrar y salir de distintos edificios para estirar las piernas un rato mientras buscamos algún indicio de nuestro hombre.

Además, el juego permite la posibilidad de jugar dos personas en el modo de persecución amén de incluir nuevos personajes, numerosos vehículos (incluso un autobús escolar), escenarios muy trabajados y, por supuesto, el omnipresente tráfico en tiempo real y los sufridos peatones.

En definitiva, si el primer *Driver* te mantuvo en tensión y viviste de forma apasionada todas y cada una de las misiones, *Driver 2* será como una inyección de adrenalina en tus bujías. ¡Ya falta menos!

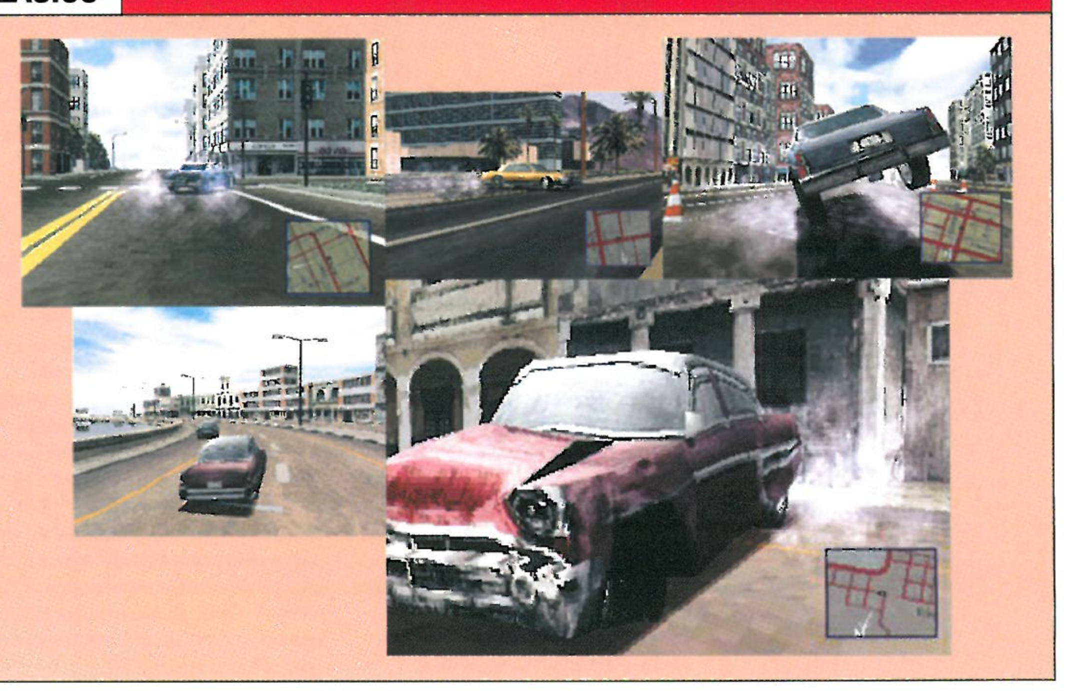




LA JUGABILIDAD DE UN CLÁSICO

Tras jugar con *Driver 2* os podemos asegurar que, pese a no tener mejoras técnicas sustanciales respecto a la primera parte, sí que se han optimizado aspectos importantes del juego. Para empezar el sistema de control, por increíble que parezca, es aún más sensible e intuitivo que antes, pudiéndose hacer auténticas filigranas mientras uno adelanta en zig-zag a los vehículos que circulan tranquilamente por la ciudad. Y hablando de la circulación: ahora el tráfico se asemeja más al real que nunca ya que ahora parece que los otros conductores parecen mucho más "humanos", y no dan nunca la sensación de que sigan rutinas prefijadas. Además la inclusión de ciudades exóticas, como Río de Janeiro o La Habana (recreadas con un grado de realismo que corta el hipo), ha dado a *Driver 2* un sabor e identidades propias que le ayudan a distanciarse de lo visto en la primera parte.

Ya sólo nos falta esperar a que llegue a la redacción una versión más avanzada del juego para comprobar si los programadores han logrado dotar a su obra de un argumento realmente sólido, y ver si las misiones a pie del protagonista logran añadir más profundidad a la jugabilidad. En todo caso os aseguramos que están a un paso de superar los logros de un título que es una obra maestra indiscutible.



RÁNKINGS

LOS DIEZ
MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Final Fantasy VIII
3>Gran Turismo 2
4>Final Fantasy VII
5>Tekken 3
6>Driver
7>Gran Turismo
8>Resident Evil 3: Nemesis
9>Syphon Filter 2
10>Vagrant Story

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25
¡3 GANADORES CADA MES!

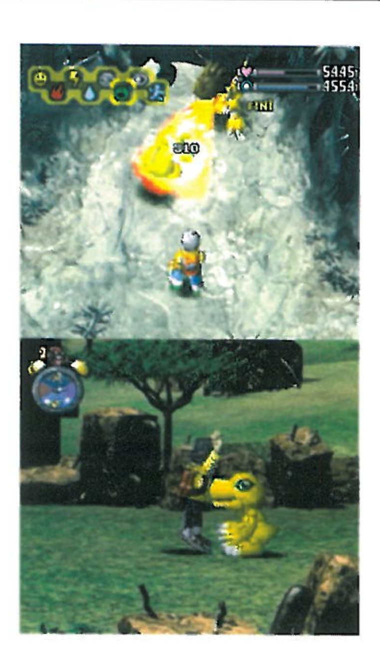
LOS DIEZ
JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1>Metal Gear Solid
2>Crash Bandicoot 3 (Plat.)
3>Driver (Plat.)
4>Colin McRae Rally 2.0
5>Tekken 3 (Plat.)
6>Medievil 2
7>Dino Crisis
8>Syphon Filter 2
9>A Sangre Fría
10>Final Fantasy VII (Plat.)

N64
1>Perfect Dark
2>Pokémon Stadium
3>Donkey Kong 64
4>Hybrid Heaven
5>Operation Winback
6>Castlevania 64
7>International Track & Field
8>All Star Tennis'99
9>Rayman 2
10>Jet Force Gemini

DREAMCAST
1>Dead or Alive 2
2>Resident Evil Code: Veronica
3>Silver
4>Crazy Taxi
5>Soul Calibur
6>V-Rally 2
7>Gauntlet Legends
8>Ecco The Dolphin
9>Sonic Adventure
10>NBA 2K

DIGIMON LLEGA A ESPAÑA DE LA MANO DE ACCLAIM



Era de esperar. Las ansias de los playstationeros hispanos por poder disfrutar en sus consolas con los primos lejanos de *Pokémon* iban cada vez más en aumento y al final ha sido Acclaim quien se ha llevado el gato al agua. Después de haber conseguido todo un bombazo como son las licencias de distribución de los juegos de Square, Acclaim España continúa con su buena racha y ha llegado a un acuerdo con SVG y Bandai para distribuir en nuestro país *Digimon World* en el mes de noviembre. Por si hay alguien que todavía no lo sabe, os diremos que los digimon son unos monstruitos digitales que hemos de cuidar cual papás cibernéticos al mismo tiempo que los entrenamos para que demuestren sus habilidades mamporreras en duelos y combates (más o menos una mezcla entre Tamagochi y Pokémon). Pero para diferenciarse de las mascotas de Nintendo, *Digimon World* presenta gráficos poligonales y un sistema de combate en tiempo real que aporta más fluidez a los combates. Teniendo en cuenta el éxito comercial del juego en Japón (ya hay una segunda parte en el mercado y una especie de "*Digimon Stadium*" titulado *Digimon World Pocket*) no es de extrañar que el juego triunfe en ventas en nuestro país.



TEKKEN 3, YA EN SUS PANTALLAS

Mientras que la esperada *Final Fantasy: The Movie* ha acabado retrasando su estreno hasta el verano del 2001 y no para de engrosar su presupuesto (las malas lenguas hablan de un coste final de más de ¡30.000 millones de pesetas!), en Namco han decidido seguir los pasos de Square y ya están preparando la traslación a la gran pantalla de las aventuras de la pandilla de luchadores de uno de sus juegos más emblemáticos: *Tekken 3*. La película ya se está rodando en Hong Kong bajo las órdenes de Corei Yuen Kwai, responsable de las escenas de acción de la próxima *X-Men* y de éxitos del cine de acción y aventuras hongkonés como *My father is a hero* o *The Legend of Fong Sai Yuk* (ambas protagonizadas por Jet Li). En *Tekken: The Movie* no encontraremos al protagonista de *Romeo debe morir* pero si a otras estrellas del cine oriental como Stephen Fung (como Hwoarang), Wang Leehom (Jin Kazuya) o Kristy Yeung (Ling Xiaoyu). Incluso se ha especulado con posibles intervenciones estelares de Sammo Hung (en el papel de Ganryu) y el mismísimo Jackie Chan (que, como no podría ser de otra manera, prestaría su careto al bueno de Lei). La película estará ambientada en un Japón futurista y al parecer no tendrá mucha relación con el videojuego, pero seguro que supera el (bajísimo) listón puesto por la infame *Street Figther*.

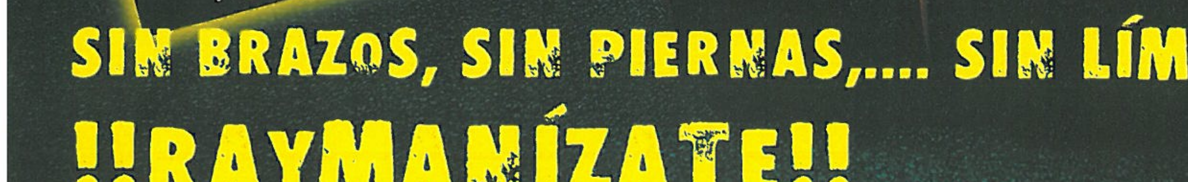
KESSEN VUELVE A LA CARGA

Tras el éxito de su espectacular wargame para PS2 *Kessen* en Japón (más de 350.000 copias vendidas), Koei no se lo ha pensado mucho y ya está desarrollando *Kessen II*, un título que se presume realmente fascinante. En este caso el juego profundizará aún más en el aspecto dramático y ofrecerá una emocionante trama protagonizada por más de 50 personajes de la serie de simulación histórica sobre la China antigua de la propia Koei *Romance of the Three Kingdoms* (algo ya visto en *Dinasty Warriors II*). Asimismo el aspecto técnico será aún más impresionante que su fabuloso predecesor: las batallas en tiempo real llegarán a incluir a ¡500! soldados poligonales simultáneos, utilizaremos hechizos de combate de espectaculares efectos gráficos y habremos de combatir en plena noche cerrada o en medio de tormentas y nevadas. Con un presupuesto de cerca de 1.200 millones de pesetas y lanzamiento en Japón antes de marzo del próximo año, este juego puede confirmar definitivamente las buenas maneras que está demostrando Koei a la hora de aprovechar el hardware de PS2.



RAYMAN 2 PARA PlayStation

Ubi Soft ENTERTAINMENT



SIN BRAZOS, SIN PIERNAS,.... SIN LÍMITES,....

!!RAYMANÍZATE!!



SATÉLITE USA

Cat Bucannon, la corresponsal y pimienta más *Catxonda* y completa del panorama videojueguil, continúa deleitándonos con su (lejana) presencia, además de con sus noticias, mes a mes.

Ambientado en el pico más alto del hemisferio Occidental, la última aventura de Sony *Aconcagua* mezclará por igual tanto toques de *survival horror*, como de acción y espionaje al más puro estilo *Syphon Filter*. Entre accidentes aéreos, crímenes políticos y supervivencia campestre deberemos deshacernos de los típicos terroristas brasas. Un atractivo lanzamiento para PS2 que verá la luz en este país a finales de año.



¡No hay quien *aconcaguante* este frío!



Nen camino de la Redacción

Aunque el último título de Acclaim, *Ducati Racing*, todavía está en una fase de desarrollo bastante temprana, apunta buenas maneras. El juego deleitará tanto a los fans de la conducción arcade como a amantes de la simulación. Además, el modo para dos jugadores permite, después de echar una carrera, robarle la máquina al perdedor y guardarla en nuestra tarjeta de memoria.

Tras el agresivo título *World Destruction League: Thunder Tanks* se esconde otro lanzamiento de 3DO, creadores de 'joyas' como *Army Men 3D* o *Battletanx: Global Assault* (¡Brrrr!). Mientras recorremos el mundo a bordo de nuestro tanque, podremos hacer el burro y disparar a go-gó en ciudades cono Moscú o Tokyo, en cualquiera de los diez modos de juego con los que promete 'divertirnos' este nuevo lanzamiento.



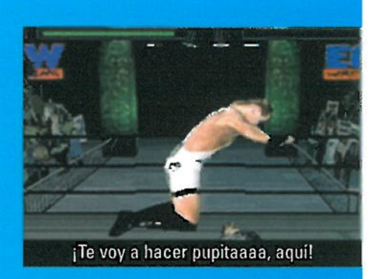
¡Dispara *tan-que* así!



Ojalá el juego no salga rana

La primera aparición de *Frogger* para PlayStation fue decepcionante (eso por decirlo de una manera suave). Ahora, un nuevo equipo de desarrollo quiere dejar bien alto el nombre de este clásico con *Frogger 2: Swampy's Revenge*, un plataformas con diversos modos multijugador como el hilarante Capture the Frog, así como la inclusión del *Frogger* original que (en su época) originó la *ranamanía* en los videojuegos.

Por si no hemos tenido suficientes apariciones de señores musculosos en pantalones de licra subidos a un ring... ¡Sí, lo habéis adivinado: se acerca un nuevo juego de wrestling: *ECW: Anarchy Rulz!*! Con 25 modos de juego distintos, 60 luchadores 'reales', hasta cuatro jugadores torteándose a la vez... Sencillamente, no podemos esperar a tenerlo. En serio, no podemos (ni queremos).



¡Te voy a hacer pupitaaaa, aquí!

HOY PUEDE SER UN GRANDIA DOBLE



Primero en Saturn y más tarde en nuestra PSX, el memorable *Grandia* de Game Arts ha demostrado que no sólo Square y Enix saben hacer buenos juegos de rol. Pues no se vayan todavía, que aún hay más. Ya ha sido publicado en Japón para Dreamcast *Grandia II*, la espectacular continuación en 128 bits que aunque no mantiene los inolvidables personajes de la obra maestra de 32 bits, presenta un aspecto técnico maravilloso con increíbles secuencias en tiempo real y uno de los mejores sistemas de combate que hemos visto últimamente en un RPG. Los dreamcasteros de nuestro país están de enhorabuena, porque el primer gran juego de rol para la consola de Sega llegará presumiblemente a España estas próximas Navidades. Y de la Dreamcast *Grandia* viajará a la Game Boy Color con *Grandia: Parallels Trippers*, un RPG clásico que contará con el gran aliciente de que entre sus protagonistas encontraremos a viejos conocidos como Sue o Guido. No es que el juego parezca una revolución en el género, pero seguro que hace saltar una lagirmilla de emoción a los que disfrutaron con su hermano mayor.

CAPCOM Y SNK SE ENCUENTRAN DE NUEVO



Después de la fabulosa versión de Neo Geo Pocket Color, los dos pesos pesados de los beat'em-ups vuelven a verse las caras, aunque en este caso en recreativa Naomi (con inminente adaptación a Dreamcast). *Capcom vs. SNK: Millenium Fight 2000* ya está en las salas arcade japonesas y presenta un total de 33 personajes seleccionables más dos final-bosses que seguro que hace las delicias de los fans de *The King of Figthers* o *Street Fighter*. Además de la presencia como luchadores secretos de Akuma, Evil Ryu, Riot Blood Iori, Morrigan y Nakoruru; el juego supone un agradable reencuentro con viejos conocidos como E.Honda o Raiden (no nos referimos al dios del rayo de *Mortal Kombat*, sino al "armario" de Big Bear que recupera su vestimenta original de *Fatal Fury*). Como innovaciones jugables, hay que destacar que se podrá escoger entre dos modos para ejecutar especiales (Capcom Groove, o sistema por barras y SNK Groove, en el que recargaremos energía) y a la hora de seleccionar luchadores tendremos 4 slots disponibles y dependiendo del tipo de luchador nos ocupará uno, dos, tres o cuatro espacios. Así que de las típicas luchas tres contra tres de *KOF* pasaremos a combates 2 contra 2, 3 contra 1, o 4 contra 3.

A LA WONDERSWAN SE LE SUBEN LOS COLORES



Tras su fallido intento de incursión en el mercado americano la primavera pasada (aunque puede ser que para el año que viene las cosas cambien) la WonderSwan no se rinde. A la aparición de varios *gadgets* que amplían sus posibilidades de acción (un accesorio de conexión on-line llamado WonderGate o un puerto para conexión con PocketStation de nombre WonderWave) dentro de poco se le va a sumar un espectacular lavado de cara. Y es que la WonderSwan Color, versión en colorines de la portátil monocroma, va a salir en Japón en diciembre al suculento precio de 7.000 yenes (unas 12.000 pesetas). Para celebrarlo, a atractivas licencias como *Gundam*, *Evangelion* o *Digimon* se le va a sumar *Final Fantasy*, pues los señores de Square han confirmado definitivamente que las cuatro primeras entregas de la saga tendrán su traslación "mejorada" a la nueva consola de Bandai. De momento ya existe un pack de lujo que incluye la nueva consola de Bandai y *Final Fantasy* (sí, el primero) y saldrá a la venta por 17.000 pesetas al cambio. ¡¡¡Lo queremos!!!

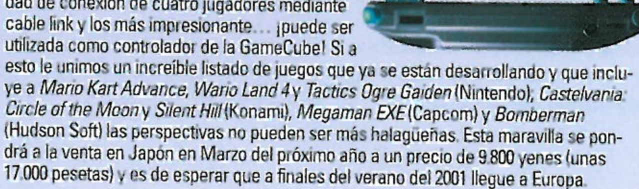
NINTENDO MUESTRA SUS CARTAS

Durante los días 25, 26, 27 y 28 de agosto el Nintendo SpaceWorld 2000 celebrado en Tokio concentró la atención de toda la prensa mundial de los videojuegos. ¿La razón? POR FIN Nintendo desvelaba sus nuevas consolas de 128 bits y 32 bits portátil.

NINTENDO GAMECUBE

¿Es la caja de zapatos de Frankenstein?¿Es un cubo de Avecrem para paellas de record Guiness? ¡No! Es la nueva GameCube (anteriormente conocida como Dolphin), la respuesta de los padres de Mario a la PS2 y la Dreamcast. Con fecha de lanzamiento en Julio del 2001 en Japón, la GameCube sorprende por su pequeño tamaño (15x11x16 cm.), su diseño tremendamente sobrio y su formato propio, una especie de mini-DVD de 8 centímetros de diámetro y 1.5 Gb de capacidad. Técnicamente su procesador Gekko de 400 Mhz y sus grandes capacidades poligonales la sitúan por encima de la PS2 y la DC, y por las demos vistas en la presentación (protagonizadas por colegas de toda la vida como Link, Luigi, Mario, los Pokémon y los cazas de Star Wars) Nintendo parece que apostará sobre seguro en su primera hornada de juegos. También hay prevista una serie de periféricos: un modem de 56 kps acoplable, un interfaz de conexión a redes de banda ancha, un dispositivo de control por rayos infrarrojos y ¡atención! las Digicards, las Memory Cards made in Nintendo que se presentan en formato de 5 Mb y 64 Mb. Mención especial también para el controlador: todo un prodigio de asimetría con toques *kitsch* diseñado por el mismísimo Shigeru Miyamoto. Los únicos títulos confirmados para GameCube son *Picassio* (una aventura procedente de PC), *Thornado* (juego de acción futurista), *Too Human* (un action-RPG de los creadores de *Legacy of Kain: Blood Omen* que fue cancelado en PSX) y *Resident Evil: Zero*, que pasa de la N64 a la consola de 128 bits de Nintendo.

GAME BOY ADVANCE



Un auténtico bombazo. Imaginaos tener en vuestras manos una Super Nintendo mejorada, con una resolución de imagen impresionante, 15 horas de juego con dos pilas alcalinas y una pantalla LCD el doble de grande que la de la Game Boy Color. La nueva GBA además presenta un diseño muy atractivo y estilizado con dos botones en el lomo de la consola, así como capacidad de conexión de cuatro jugadores mediante cable link y los más impresionante... ¡puede ser utilizada como controlador de la GameCube! Si a esto le unimos un increíble listado de juegos que ya se están desarrollando y que incluye a *Mario Kart Advance*, *Wario Land 4* y *Tactics Ogre Gaiden* (Nintendo), *Castelvania: Circle of the Moon* y *Silent Hill* (Konami), *Megaman EXE* (Capcom) y *Bomberman* (Hudson Soft) las perspectivas no pueden ser más halagüeñas. Esta maravilla se pondrá a la venta en Japón en Marzo del próximo año a un precio de 9.800 yenes (unas 17.000 pesetas) y es de esperar que a finales del verano del 2001 llegue a Europa.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 22 DE *PLANETSTATION*

CONCURSO LOS 10 MEJORES JUEGOS N24

MANDO, GORRA Y CAMISETA *PLANETSTATION* PARA: **GUILLERMO PORTILLO (CÁDIZ), J. MARÍA PÉREZ VAQUERIZO (TOLEDO), SALVADOR GARCÍA (BARCELONA)**

CONCURSO SILENT BOMBFR

LA RESPUESTA CORRECTA A NUESTRA PREGUNTA ERA "JUTAH". LOS GANADORES DE LOS QUINCE *SILENT BOMBER* SON:
ASUNCIÓN ABRIL (ZARAGOZA), SALVADOR PASTOR (JAVEA), ALBERT RUIZ (CELRÀ), ORIOL SUMSI (MATADEPERA), OSCAR RECHE (REUS), SALVADOR CARRASCO (MARBELLA), DANIEL MAGRO (CAMARENA), JON DE LA PRESA (VITORIA), ALVARO MARTÍNEZ (MADRID), PABLO CABEZAS (M. DE LA FRONTERA), MIGUEL VALDIVIA (TARRAGONA), J. MARÍA PORCUNA (MÁLAGA), ALBERT PLA (BARCELONA), DANIEL GENÉ (BARCELONA), SERGIO MARTÍN (SEVILLA)

CONCURSO BEATMANIA

LA RESPUESTA CORRECTA ERA "HIDEO KOJIMA". LOS GANADORES SON:
MARCOS REGUERA (VALLADOLID), Mª PILAR CARAZO (GRANADA), JOSÉ MARTÍNEZ (ALCANTARILLA), EDUARDO BERTOMEU (VALENCIA), JOSE Mª GARRIDO (LA LÍNEA), J. MIGUEL GONZÁLEZ (PRAT DE LL.), IVÁN CUBILLO (T. DE ARDOZ), FERNANDO GRABICH (VECINDARIO), ALBERTO OTERO (O GROVE), VICENTE GÁLVEZ (CASINOS), DARÍO GARCÍA (GETAFE), J. IGNACIO ARCAS (SANTANDER), SANTIAGO LANGA (ZARAGOZA), DIEGO RODRÍGUEZ (LA LAGUNA), JAVIER TELLO (BARCELONA).

CONCURSO XPLORER

LOS CINCO XPLORER SE LOS LLEVAN:
ROBERTO CAMPOS (SAN VICENTE), CHRISTIAN GARCÍA (HUELVA), ALVARO PRIETO (TOLEDO), J. RAMÓN BARRIAL (BENISSANET), JORGE PECELLÍN (SEVILLA)

SATÉLITE JAPO



Si ya es notoria la aparición de los dos juegos de rol que más han vendido en toda la historia (*Dragon Quest VII* y *FFIX*), ya sólo falta esperar a que nuestro corresponsal Manjimaru-san nos cuente en breve las novedades del próximo Tokyo Game Show.

Os desvelamos el nombre de la joya secreta de Sony Computer Entertainment: se llama *Bealphareth*, y es un atractivo action-RPG con pinceladas estratégicas. Este título salió al mercado nipón el pasado día 28 de Septiembre. Cabe destacar ante todo las ilustraciones del famosísimo estudio de animación KSS (autores del *Fire Emblem* de Nintendo). Este título realmente promete....



Es un secreto, no se lo digáis a nadie



¡Preparados para petar cabezaaaaas!

Los fanáticos del manga estamos de enhorabuena porque una de las series más atractivas dentro de este mundillo, *Hokuto no Ken* (*El Puño de la Estrella del Norte*), va a contar por octava vez gracias a Bandai con su correspondiente videojuego en forma de beat'em-up 3D (al estilo de *Gekido*). Estaremos preparados para jugar el próximo 26 de Octubre a este título creado por Tetsuo Hara y Bronson.

¡Por fin! El tan esperado 26 de agosto, día de lanzamiento de *Dragon Quest VII*, llegó para nuestros amigos los japoneses y miles de ellos se acumularon haciendo cola por las calles de Akihabara, el distrito de tiendas electrónicas de Tokyo toda la madrugada hasta las siete de la mañana. En total, las ventas alcanzaron la friolera cifra de 2.100.000 unidades vendidas en los tres primeros días.



Mirad el Dragon-Bus



Soy carteroooo....

Una de las series anime que más rompe en la televisión japonesa sin duda es *Hunter X Hunter*. Trata sobre las aventuras de un niño que lucha con cartas mágicas (tipo *Magic*), y en breve tendrá su versión jugable en los circuitos de la 32 bits para deleite de los aficionados a este tipo de títulos. El juego será un clásico *Dungeon-RPG*, como el atractivo *Chocobo's Mysterious Dungeon* de Square Soft.

Si aún pensábamos que todos los juegos extraños ya habían salido para Playstation, estábamos totalmente equivocados. Preparos a ver *Gakko wo Tsukuruu*, un juego que trata sobre las vivencias de un chiquillo en la típica escuela primaria japonesa... Interesante ¿no? Gracias al ingenioso trabajo de Groove Box Japan y Victor Interactive Software los usuarios nipones podrán disfrutar de este curioso *gakusei simulation*.



Mamá quiero hacer novillos, *please*

FUERA DE ÓRBITA

Por la inmensa cantidad de cartas recibidas este verano para esta sección deducimos que habéis tenido más horas muertas este verano que un vendedor de esquís. De entre los afortunados ganadores de la reñida sección de este mes destacamos al concursante de *El Peor Truco*, quien nos ha dado uno que, aun siendo tan lamentable como requiere la sección, funciona realmente. Tomad ejemplo.

VIAGRANT STORY

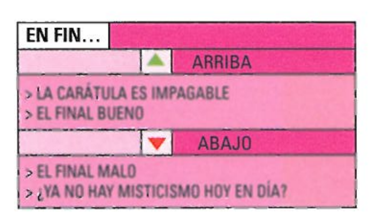
GÉNERO: AVENTURA EXTRACONYUGAL
CREADOR: PEDRO HERNÁNDEZ

Este juego que posee una jugabilidad y unos gráficos que podría alcanzar medio planeta de puntuación en esta prestigiosa revista, nos sitúa en el año 3022, cuando la humanidad roza ya su fin debido a la gran cantidad de población estéril. Tú eres Ashleyn Fertil, miembro de los *Knight of Pis*, junto a tus compañeros deberás intentar que los responsables del *Ministeriumdesa- nidamp* legalicen en la seguridad social un elemento místico descubierto siglos atrás: la Viagra. Para ello deberás hacer diversas manifestaciones portando pancartas ofensivas hacia el enemigo, o encadenarte frente al Ayuntamiento. Pero cuidado, el enemigo podrá mandar a su ejército llamado *Piliquiam Nationalis*, que nos atacará con mangueras en el nivel fácil, porras en el intermedio y pistolas en el difícil. Claro que siempre puedes hacer uso de tu táctica secreta: "Media vuelta y a correr".

El juego consta de 2 finales. En el malo el ejército enemigo te coge y te pega una paliza que te inmoviliza durante 5 meses. En el bueno, una vez conseguido tu objetivo vas a casa con la Viagra, ves a tu mujer y...

Opinión Planet: Desde luego los tiempos modernos son un asco. Si en el *Vagrant Story* original, situado en la Edad Media, estaba totalmente imbuido en una mística sobrenatural, en su versión apocalíptico-futurista (*Viagrant Story*) el objetivo es... eeer... levantar los "ánimos" de los especímenes masculinos humanos. A este paso veremos un *Tenchu* ambientado en el Tokyo moderno en el que nuestro objetivo principal será localizar cajones con ropa interior femenina sin ser descubiertos.





EN FIN...

▲ ARRIBA
> LA CARÁTULA ES IMPAGABLE
> EL FINAL BUENO

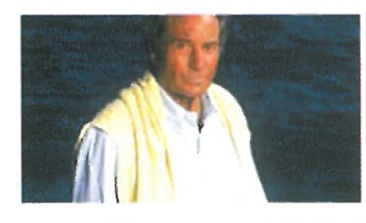
▼ ABAJO
> EL FINAL MALO
> ¿YA NO HAY MISTICISMO HOY EN DÍA?

CROQUETOÑI OF HONOR

GÉNERO: SHOOT'EM UP-CROQUETERO
CREADOR: TOÑI'S SQUARE EUROPE VALDÉS

En las profundidades de PlayStation se encuentra el mejor juego del mundo... No, no es ni *Final Fantasy IX* ni *Barbie Cabalga y Juega*, es... *Croquetoñi Of Honor*. Es el mejor shoot'em-up de la historia. Nosotros somos la superguerrera Toñi. Con la ayuda de una sartén deberemos ir lanzando croquetas a, nada más ni nada menos, que Arturo Valdés. Los escenarios extendidos por toda la casa (incluida la cocina) son magníficos. Mientras, Arturo Valdés dirá:
"¡Que te caneo!"
"¡Te voy a canear!"
"¡Cómete tus croquetas!"
El juego termina cuando Arturo no puede decir nada porque tiene demasiadas croquetas en la boca.

Opinión Planet: Ahora que en EEUU y Reino Unido ha aparecido una versión jugable del concurso televisivo *50x15*, y los usuarios de PC ya pueden disfrutar de Ania, Íñigo y demás fauna de *Gran Hermano* en su ordenador, es un buen momento para reivindicar títulos basados en programas de éxito de la pequeña pantalla. ¿Y quién mejor para empezar que el impagable personaje que interpretaba Arturo Fernández en *La Casa de los Líos*? A su lado Snake no tiene carisma, James Bond viste como pordiosero y Lara Croft... bueno, a pesar de la edad de Arturo, Lara le sigue ganando en "senilidad".



EN FIN...

▲ ARRIBA
> VOCES MÁS CASTIZAS IMPOSIBLES
> PERSONAJE CON CARISMA

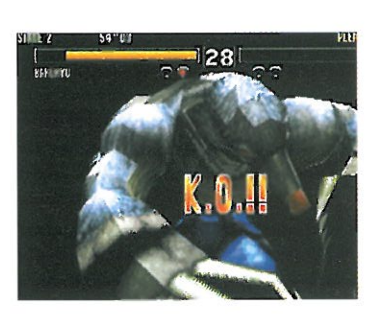
▼ ABAJO
> ¿PARA CUÁNDO UN CANEO'EM UP CON ARTURO?
> LA CASA DE LOS LÍOS ESTÁ FUERA DE ANTENA

LOS PEORES TRUCOS

En *Bloody Roar 2* ponte en el modo Arcade y acábate el juego de forma que entres en el ránking para poner tres caracteres (hasta ahora bien ¿no? Nadie se ha perdido ¿verdad? Pues sigo). Lo único que tienes que hacer ahora es introducir tres seises en los tres caracteres (666). Esta cadena de caracteres no será aceptada y el juego pondrá en su lugar las letras "HUD". Vamos, que es imposible meter "666" en el ránking.

Autor: Cloud

Hemos comprobado personalmente que este pero truco SÍ funciona, lo cual nos ha provocado toda una serie de reflexiones filosóficas de dos duros. ¿Por qué no se puede introducir el número de la bestia en un juego en el que precisamente los personajes se transforman en bestias? ¿Acaso los programadores de Hudson se han convertido a la ortodoxia cristiana? ¿Veremos en el mercado *Bloody Roar 3: Noé Rules*, en el que el hombre que construyó la famosa Arca bíblica reunirá a todas las especies a base de repartirles estopa?



GANADORES

Mando Viper al mejor *Videojuego del Milenio*: Pedro Hernández Martínez (Guadalupe, Murcia)
Premio de consolación (camiseta y gorra PlanetStation) para Gerardo Sanchís (Valencia)
Tarjeta Blaze 2Mb al mejor Peor Truco: Cloud (Molilla del Palancar)



Escribe a C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona) o bien envia un e-mail a planet@intercom.es

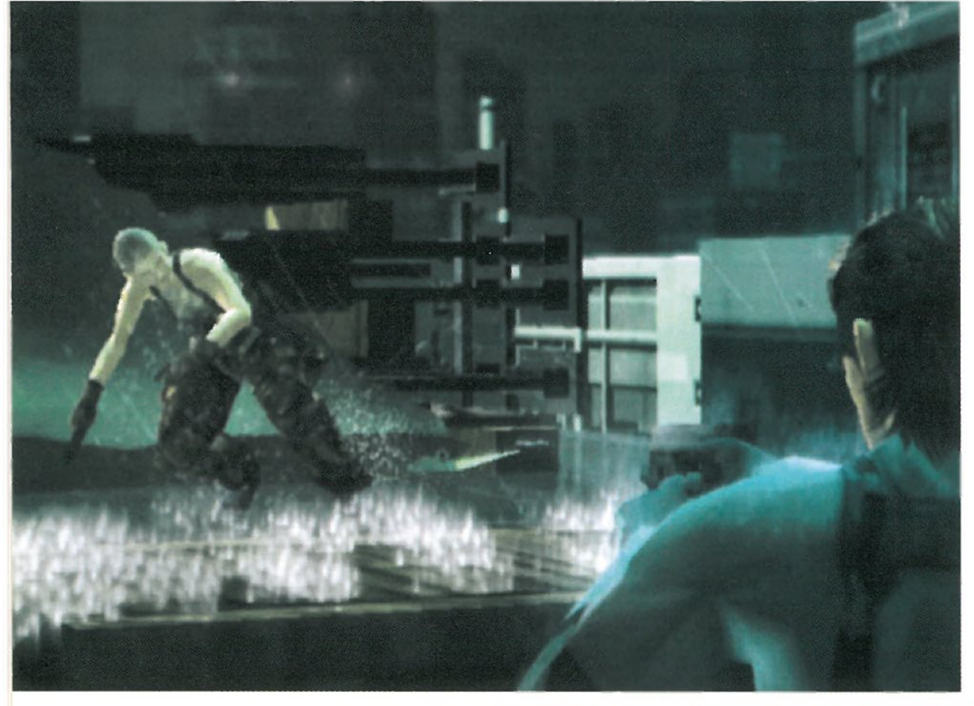






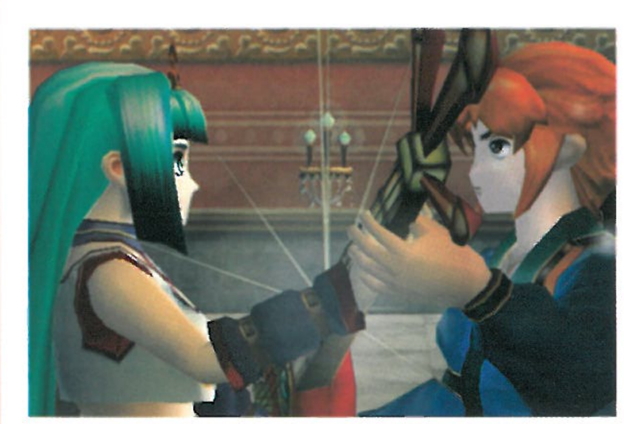
TRABAJANDO

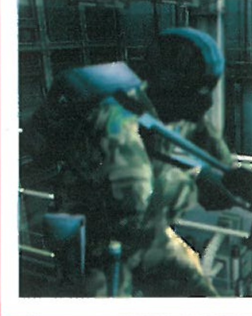
Ya falta poco. Los grandes profesionales de la Redacción están ultimando, lentos pero seguros, los últimos retoque de lo que será la nueva PlanetStation, así que estáte atento cuando vayas al kiosko porque puedes llevarte una sorpresa...




Green demon tile



精密射撃




PS2 Y KONAMI
MATRIMONIO CON HIJOS

De todas las compañías que están trabajando en estos momentos para PlayStation 2, sin duda es Konami la que está obteniendo los frutos más prometedores. Aprovechando nuestra reciente visita al esplendoroso expositor de Konami en la feria ECTS de Londres os ofrecemos un nutrido reportaje con los títulos para PS2 de la empresa nipona. Aquí tenéis toda la información disponible hasta ahora de *Metal Gear Solid 2* y compañía vista a través de los despiertos ojos (al menos a la hora de jugar al *strip póker*) de la Redacción de *PlanetStation*.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY





LA SERPIENTE SÓLIDA ACECHA EN PS2

¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: FINALES DEL 2001

A estas alturas ya sabréis que *Metal Gear Solid 2* no sólo es el título más prometedor de PlayStation 2, sino que además es un firme candidato a proclamarse como el mejor videojuego jamás creado. En el ECTS de Londres aún no pudimos jugar a la nueva criatura de Hideo Kojima, pero sí que vimos un nuevo vídeo que, pese a ser bastante corto, hizo que hubiera más pieles de gallina entre la prensa internacional que en un *Kentucky Fried Chicken*.

En la nueva secuencia (que sospechamos que pertenece al inicio del juego) se ve a Solid Snake enfundado en un impermeable caminando por el puente Brooklyn de Nueva York. Está lloviendo a cántaros y las gotas de agua salpican con un realismo increíble a nuestro héroe, así como a los numerosos coches que circulan sobre la espectacular pasarela. De pronto Snake empieza a correr, se quita el impermeable y conecta el famoso dispositivo de camuflaje (al estilo de la película *Depredador*) que ya apareció en el primer *Metal Gear Solid*. El efecto visual es simplemente increíble. Tras una serie de habilidosas piruetas, Snake se introduce en un barco y desconecta su sistema de camuflaje... acabando más o menos ahí la secuencia para nuestra desesperación.

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE *MGS 2*

Konami lo ha vuelto a hacer: nos ha dejado con la miel en los labios. Pero para hacer un poco más amena la dura espera hasta la fecha de lanzamiento en el 2001, vamos a relataros todo lo que sabemos sobre el juego. Empecemos por el argumento: hace dos años, en las áridas inmensidades de Alaska, un solitario agente del gobierno (controlado por miles de usuarios de PlayStation de todo el mundo, eso sí) puso fin a la amenaza nuclear móvil llamada Metal Gear. Pero

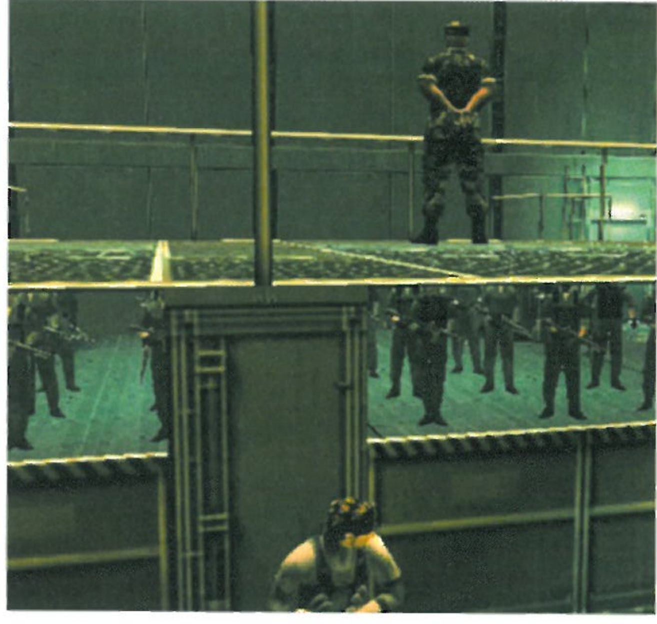


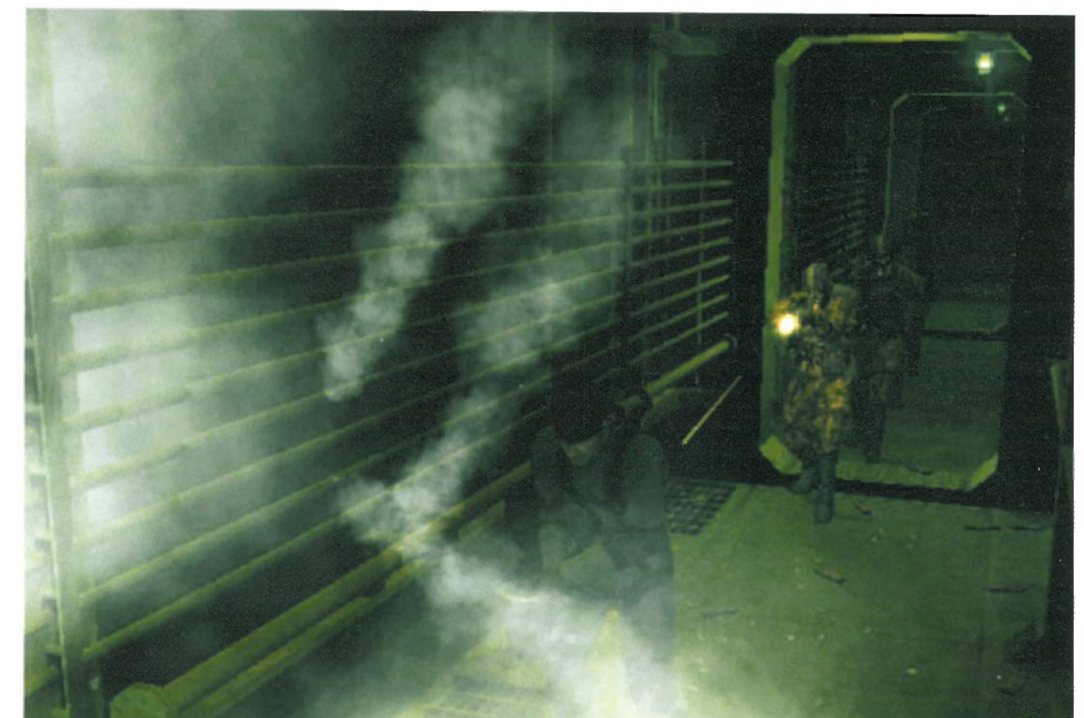


tras la destrucción de la máquina se corrió la voz de su existencia. Planos, estadísticas de hardware y esquemas del Metal Gear original se filtraron por Internet cual fotos en top-less de una tonadillera de medio pelo. Gobiernos de todo el mundo ansiaban estudiar su asombrosa capacidad y ahora, gracias a la experimentación y las interpretaciones culturales del diseño, cada país desarrollado posee su versión personalizada del Metal Gear (la verdad, nos cuesta imaginarnos un robot de 15 metros con banderitas yankees en los hombros, bombín o bata de cola, pero bueno) y con ello el potencial del Apocalipsis. El Metal Gear oculto en un barco atracado en la bahía de Hudson, no obstante, es diferente. Es (¡tachán, tachán!) Metal Gear Ray, la 'cura' de DARPA para la epidemia de Metal Gears, una súper máquina jamás vista, el instrumento de guerra definitivo capaz de erradicar la amenaza global. Si







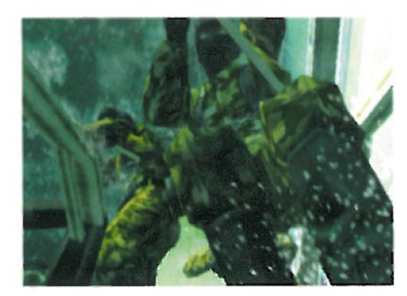


cayera en malas manos los resultados serían más catastróficos que el nombramiento de José Luis Moreno como ministro de Cultura.

Pero en la lejanía de la noche invernal, un ruido rompe el azote monótono de la lluvia del Atlántico. Un helicóptero se aproxima velozmente a la embarcación. Algo va mal... Los guardias del carguero condenado no saben nada. Unos poco balazos desde el helicóptero que se acerca los abaten antes de que puedan decir "esta boca es mía". Se descuelgan unas cuerdas y, desde la oscuridad del cielo empapado, soldados Genoma se deslizan a las cubiertas. Ahora el barco es suyo y hay que hacer algo para resolver la situación. Y pronto.

HIDEUS EX MACHINA

Así es como empieza *Metal Gear Solid 2*, un juego que todo parece indicar que ser-









virá de catalizador para hacer de la PlayStation 2 el mayor fenómeno videojueguil de la historia. Todavía está inmerso en su fase de desarrollo –aún se está escribiendo la historia–, pero el hombre responsable de esta genial idea, Hideo Kojima, encontró un hueco en el trabajo que con tanto amor realiza para hacer unas declaraciones en Cannes en la presentación europea de Konami.

En el instante en que se enteró del desarrollo de la PS2, Kojima quiso hacer una secuela consciente del potencial absoluto que el hardware de esta máquina poseía, aunque admitió haber sido demasiado ambicioso en sus planes. Desarrollar para la PS2 ha sido una pesadilla, pero Kojima lo ve como el desafío definitivo: una posibilidad de luchar con la máquina y salir victorioso; una extraña cualidad que comparten Snake, Kojima y nuestro redactor Seed cuando consigue que la máquina de café le devuelva los cinco duros de cambio (de tal palo...).

Si bien admitió quedar un poco decepcionado cuando vio que la PS2 era incapaz de animar a 20.000 soldados Genoma en pantalla a la vez (¿cómoor?), el creador de *Snatcher* y *Policenauts* ha exprimido al máximo la potencia de la 128 bits de Sony. Ahora los enemigos tienen una inteligencia increíble y son capaces de alertar a sus camaradas al menor asomo de sangre. Pedirán ayuda, trabajarán en grupos y jugarán al gato y al ratón contigo. Si te ven armado con sólo un cuchillo, considérate muerto; equípate con una Stinger y se lo pensarán dos veces. Además, Snake debe tener cuidado a partir de ahora con las luces: si proyecta su sombra en la dirección incorrecta podrían detectarlo. También es primordial ocultar las pruebas para cumplir tu misión. Debes cubrir tus huellas y calcular tus acciones a la perfección. Dicho de otro modo, debes actuar como un espía de los de verdad, no como un vulgar Mortadelo manga-microfichas del CESID. Los soldados han desarrollado asimismo la capacidad de trabajar en cooperación entre ellos. Su habilidad para formar grupos supone un desafío totalmente nuevo para el jugador. Algunos tendrán una puntería certera, mientras que otros llevarán petos antibalas, lo cual hace que sean difíciles de matar en extremo.

EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO

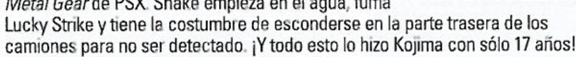
La física del juego también es de alucine: efectos en tiempo real de viento, lluvia caudalosa y explosiones se suceden y se acoplan como si tal cosa. El uso más palpable –por no decir sobrecogedor– del hardware que hemos visto hasta ahora se da durante un tiroteo espectacular en la cubierta superior del barco. Asimilando las influencias de películas como *The Matrix* y *Mission Impossible 2* (al parecer un periodista alemán llegó a acusar a Kojima de plagio en la sesión de preguntas y enseguida fue ridiculizado, arrastrado afuera y apaleado hasta la extenuación con sus propios miembros amputados), la escena enfrenta a Snake contra una misteriosa asesina rubia. Todo esto sucede a cámara lenta. Imagínatelo y recuerda que es en tiempo real, no una secuencia de vídeo. Ella alarga poco a poco la mano hacia sus pantalones militares y saca un enorme puñal arrojadizo. Tras lanzarlo bien alto fija la mirada en un Solid Snake agazapado, con la pistola desenfundada y centrado en la frente de su enemiga. El puñal llega a su punto álgido. Snake aprieta el gatillo, desviando la trayectoria del puñal, cayendo sin fuerzas en la húmeda cubierta. Sin darse por vencida, la rubia saca una pistola en el acto, vaciando el cargador sobre Snake, pero éste es demasiado rápido. Todo avanza a paso de tortuga mientras se pone a salvo de un salto justo cuando las balas pasan ondeando a su lado a lo *Matrix* y se estampan en la pared.

METALURGIA

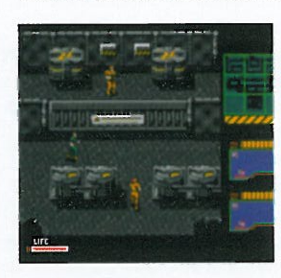
Hay otros tres juegos que han precedido a *Metal Gear Solid 2* (sin contar *VR Missions* y el cuestionable 'derivado' *Snake's Revenge* para NES, en el cual no intervino Kojima). Echémosles un vistazo para refrescar la memoria.



1987 METAL GEAR (MSX)



El primer juego de Hideo Kojima para Konami. 10.000 veces más pequeño que la versión para PSX de *Metal Gear* e incalculablemente más pequeño que la versión de PS2, pero aun así grandioso para su época. Fue el molde del *Metal Gear* de PSX. Snake empieza en el agua, fuma Lucky Strike y tiene la costumbre de esconderse en la parte trasera de los camiones para no ser detectado. ¡Y todo esto lo hizo Kojima con sólo 17 años!





1990 SOLID SNAKE (MSX 2)

Un mejor juego de perspectivas hicieron a la secuela superior al original en todos los aspectos. El menor número de escondrijos y unos adversarios rematadamente inteligentes conferían una alta tensión al juego. También se presentó la pantalla de comunicaciones, más conocida como Codec, que no se ha dejado de usar desde entonces.



1998 METAL GEAR SOLID (PSX)

Todo lo que había que decir sobre este juego se ha dicho ya. Fue enorme, sigue siendo enorme: el mejor juego de PlayStation jamás inventado. ¡Y pensar que se ve como una antigualla al lado de la versión de PS2!





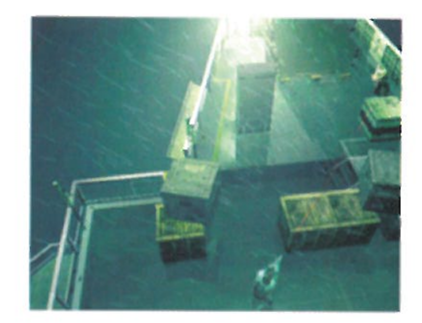


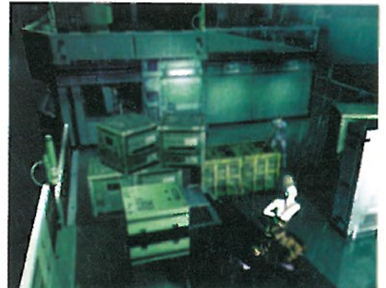
Ésta es la visión que Kojima tiene del futuro y todos participaremos en él. Slurrrps. (Perdón, no llevábamos el babero puesto.)



INVERSIÓN EN METÁLICO

La trama acerca de un Metal Gear más grande y letal que combate turbias recreaciones del Metal Gear es, tal como Kojima admitió abiertamente, una metáfora (o sea, un recurso literario de esos que utilizan los listos con gafas de pasta). Quedó tan anonadado por la gran cantidad de imitadores de *Metal Gear* (¿a alguien le suena *Syphon Filter*?) que tenía que arremangarse y meterse en faena. ¡Y cómo se ha arremangado! Con una enérgica bofetada ha barrido a la competencia. Su equipo de 40 desarrolladores ha echado mano de todos los recursos posibles para garantizar el éxito de *MGS2*. Desde emplear los servicios de Harry Gregson-Williams (responsable de las bandas sonoras de *El enemigo público número 1*, *Armageddon* y, ejem, *La película de Tigger*) a un presupuesto equivalente al de un film de Godzilla, no se ha dejado piedra por mover para extraer la esencia pura de la jugabilidad. Sin lugar a dudas, *MGS2* va a ser lo más grande en la historia del videojuego.









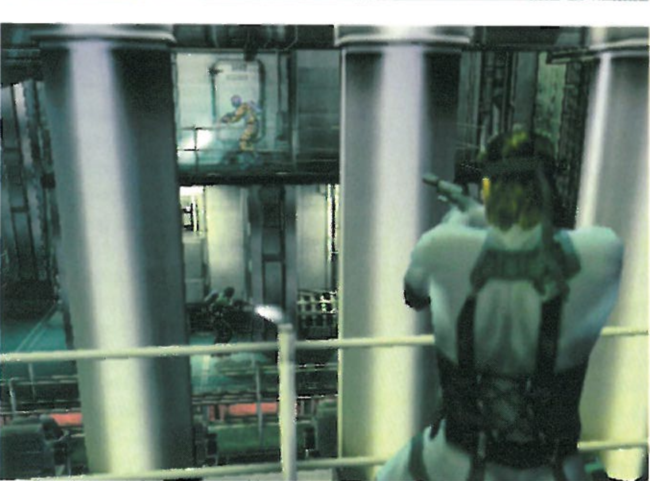


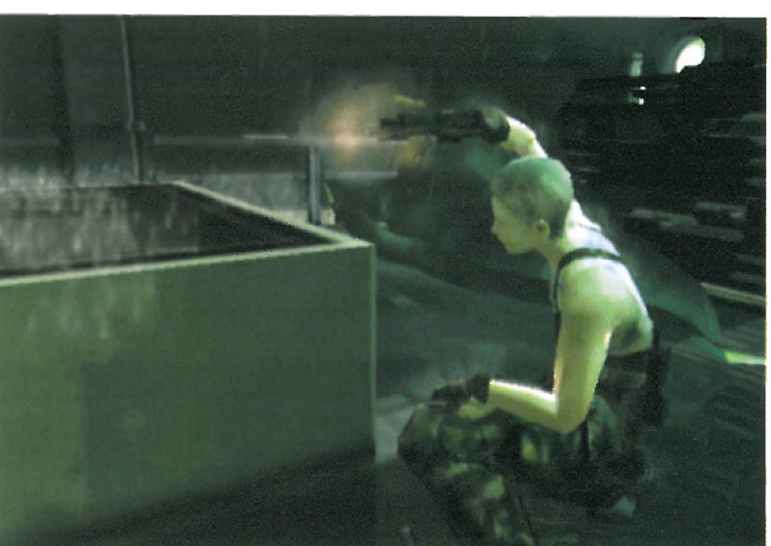


Konami admite sin reservas que éste es un difícil periodo de transición para la compañía (como lo es para todos los que están inmersos en el revuelo entre la muerte de la PSX y el nacimiento de la PS2), y tal como dijo el mismo Kojima, *MGS2* es la 'gran esperanza' de Konami para romper en la PS2. Por supuesto, decir esto es quedarse corto. Si acaso, es Sony quien debería decir que *MGS2* es su gran esperanza.

















SHADOW OF MEMORIES



Abajo: ¡Floaaash! "Bueno, ya he *llamado* a la puerta tal como me dijeron..."



EL FIN ES SÓLO EL PRINCIPIO

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: MARZO 2001

Imagina que fueras a morir de forma prematura y que tu muerte fuera a manos de otro (iEh, eh! De acuerdo, empezamos con algo de mal rollo, pero no es para dejar de leer la revista y vociferar "iLagarto, lagarto!"). Imagina ahora que en vez de irte con la chica de la guadaña descubrieras que formas parte de un complicado juego con el que se entretienen los dioses. Quieren devolverte a la Tierra para que sobrevivas el máximo tiempo posible. Habrá abundantes trampas para volver a matarte, así que debes ser listo e ir siempre un paso por delante de la muerte. Añade a eso una buena ración de viajes en el tiempo y algunos puzzles apabullantes y te harás una idea. Del equipo creador de *Silent Hill*, se acerca a nuestras pantallas más próximas la última producción de terror y flojeras intestinales varias de Konami: *Shadow of Memories*.

LA MUERTE TENÍA UN JUEGO

Tras disfrutar con la demo de *Shadow Of memories* a la que se pudo jugar en el ECTS resulta obvia la fuerte influencia de *Silent Hill*. Muchos de los personajes guardan un gran parecido con gente como Harry, Cybil y Cherry. Los ángulos de cámara también son extrañamente familiares, al igual que –salvando las distancias entre consolas– la animación de los personajes. Pero es en la ambientación donde encontramos los parecidos más escalofriantes, con una sensación tangible de sobrecogimiento en la atmósfera. En ningún momento esperéis acción al estilo *Resident Evil* (ni falta que le hace al juego) ya que aquí se apuesta claramente por los elementos de aventura.

Por lo que pudimos comprobar en la versión jugable que se exhibió en la feria de Londres, los gráficos, sin llegar al nivel de calidad de *Metal Gear Solid 2* o *Z.O.E.* son de los que marcan la diferencia con la competencia. También pudimos ver con nuestros propios ojos











el impresionante efecto de fuego que se ha utilizado en una habitación en la que el protagonista queda preso, y el magnífico diseño gráfico de una ciudad por la que pudimos deambular un rato. Lástima que la beta exhibida fuese tan temprana y tuviera una lamentable tendencia a quedarse más "colgada" que las botas de DiStefano.

Por ahora la historia se mantiene guardada bajo siete llaves, tal como sucedió con *Silent Hill*, pero sabemos que en el papel de Eike (el muerto) pasaremos un tiempo callejeando por amplios mapeados, y viajando en el tiempo, mientras encontramos ancestros en quienes influir a fin de alterar nuestra poco digna muerte. Asimismo, podremos ir adelante en el tiempo para modificar los destinos de sucesivas generaciones que sufrirán debido a nuestra supervivencia. Algo así como si Santiago Segura hubiera dirigido una versión de la película *Regreso Al Futuro* y lo hubiera salpicado con muertes a tutiplén.

Sin embargo, al igual que en *Silent Hill*, las cosas no son lo que parecen a simple vista. Hay personajes enmascarados siguiendo cada uno de los pasos del héroe, ocultos entre las sombras y empeñados en cambiar su destino. Hay edificios importantes que aparecerán una y otra vez a lo largo de los periodos temporales para ofrecerte pistas sobre tu destino final y portales a extrañas y alucinantes dimensiones (curioso: esto último también le pasa a Seed en las ya mencionadas juergas tras una importante ingesta de... ehm... zumo de cebada).

Aunque no hemos visto monstruos propiamente dichos ni rastro alguno de combate, la atmósfera de *Shadow Of Memories* insinúa algunos hechos bien desagradables. Puede que aún sea pronto para apreciar la magnitud de *SoM*, pero si hemos de guiarnos por el éxito comercial de *Silent Hill* combinado con la expectación en torno a la PS2, casi podemos asegurar que estamos ante uno de los primeros bombazos de la nueva consola de Sony.



Izquierda:- ¿Araña?
- No, gato.







EPHEMERAL FANTASIA



Abajo:
- Anda, échame cinco durillos para una Fanta-sía.
- ¡Si será gañán!



RPG: ¡ROLE PLAYING GUITAR! (FREAKS)

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: MARZO 2001

Con el peculiar *Ephemeral Fantasia*, Konami ha decidido dar a su serie de juegos Bemani (títulos musicales como *BeatMania*, *Dance, Dance Revolution* o *Guitar Freaks*) un giro hacia una dirección más 'compleja' (y con eso nos quedamos cortos) mezclando este concepto con los RPG. Su protagonista es un nómada errante (de esos que merodean por el metro tocando canciones de *Manolo Escobar* y *Los Chunguitos* con el oído musical de un ladrillo y esperan que se les llene de calderilla la lata de judías), que se encargará de dar a los malos una serenata mortal. El juego es cien por cien compatible con la guitarra-periférico de *Guitar Freaks*, también de Konami, de forma que podremos luchar contra los demonios con una púa y un buen rasgado frenético.

La resolución de puzzles también se lleva a cabo tañendo cuerdas, atacando en el momento debido la energía de un rival para contrarrestar sus efectos y reproduciendo con golpecitos los ritmos de ruedas dentadas y cerrojos con temporizador a fin de abrir puertas. Nosotros preferimos utilizar llaves o llamar al sereno en su defecto, pero ya se sabe que los japoneses son bastante raritos.

Otra parte esencial del juego es la composición musical, ya que así podremos engatusar a la gente para que se una a nuestra variopinta pandilla. Si lo hacemos bastante bien, acabaremos por tener diez personajes a la vez en el equipo, todos ellos controlables y todos en pantalla al mismo tiempo. La historia por su parte no es demasiado lineal, y por primera vez podremos desarrollar el potencial de cada uno de los personajes de tu grupo por separado (eso en el caso de que queramos pasarnos horas y horas sin hacer demasiado caso al argumento principal). Por supuesto, también podemos decidir enviarlos al olvido y no volver a verlos nunca más (recemos para que Perales forme parte del elenco).





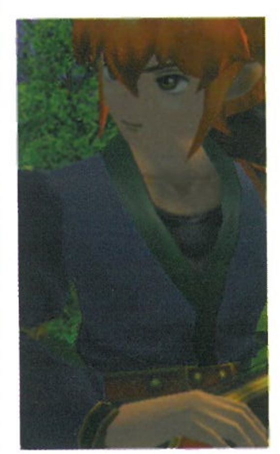




Arriba:
- ¡Descarado! Le he ofrecido "soda". ¡Yo no he dicho nada de "sobar"!
- Hombre, a mi me pareció oír...





Hace apenas unas semanas que los japoneses ya pueden disfrutar con este prometedor título, pero los europeos tendremos que esperar hasta marzo del 2001. Esperar sobre todo para ver si la gente se prestará gustosa a jugar a lo que es en esencia un *Guitar Freaks* cruzado con *Final Fantasy* para la mejor consola de siguiente generación del mundo (modestia, X-Box y Dreamcast aparte, claro).

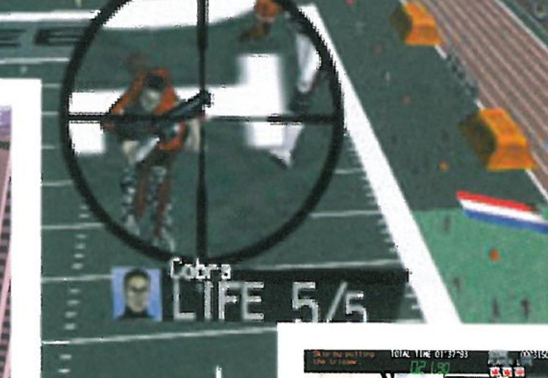


Abajo: "¡Ves lo que ha pasado! ¡Ya te dije que no espiaras con los prismáticos a la mujer de un piloto de caza!"















SILENT SCOPE

SCOPETAS DE GAMA ALTA

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2000

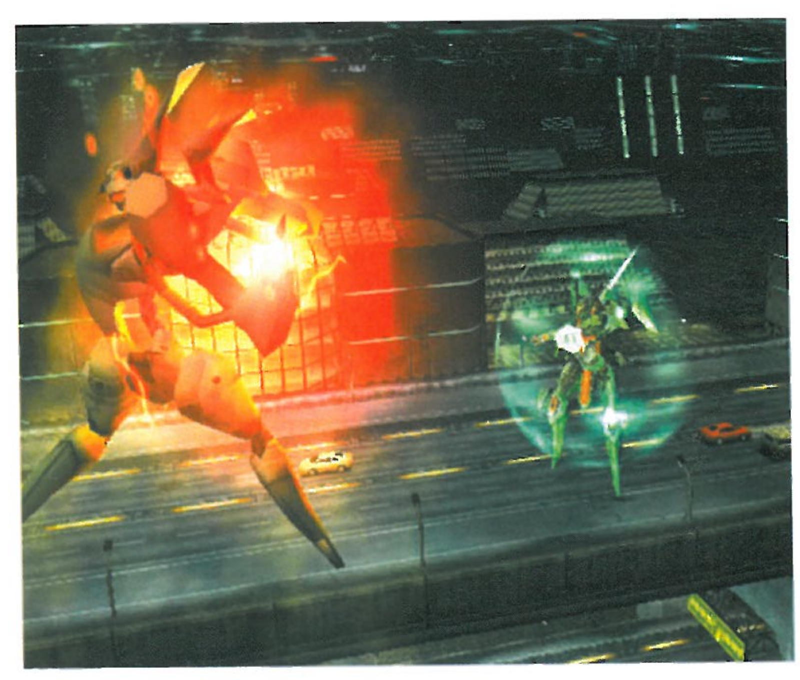
Desde el momento que supimos que Konami iba a trasladar *Silent Scope* a PS2, en la Redacción se oyeron los típicos rebuznos de duda, sorpresa e incredulidad. En primer lugar, no había visos de que la compañía sacara algún rifle específicamente diseñado para el juego, limitando los controles al Dual Shock 2, con lo que se perdía (o eso creíamos) cualquier sensación de satisfacción a la hora de eliminar blancos. Y además seguro que iba a ser muy corto, ¿no?

Pues aunque la jugabilidad se resiente al no tener una mirilla a través de la cual escudriñar (ahora es más fácil ver a los malos a simple vista y ya no tienes que otear el horizonte buscando sus cuerpecillos), el juego sigue teniendo una jugabilidad excelente. Los controles son intuitivos, y a nivel gráfico no hay quien distinga entre esta versión y la que está entreteniendo a la gente en los salones recreativos por todo el país. Después de jugar usando los *sticks* analógicos para desplazarnos por la pantalla y emplear los botones superiores para efectuar un zoom rápido sobre un blanco, notaremos que lo único que ha de preocuparnos es nuestro grado de puntería y/o posibles tics nerviosos que den al traste con nuestras aspiraciones de francotirador videojueguil.

Para dotar de mayor longevidad a la versión PS2 de este juego con corazón 100% arcade, al parecer se han añadido toda una serie de misiones. Pero bueno, aunque el juego fuera más corto que el currículum laboral de Paco Porras, los señores de Konami pueden estar tranquilos respecto a las ventas. Si hemos de fiarnos del éxito de la versión de los salones arcade, poca necesidad de extras habrá. Podemos afirmar que esta ricura será un exitazo sin temor a equivocarnos, sobretodo teniendo en cuenta que este título acompañará al lanzamiento de la Play 2. Hemos dicho.

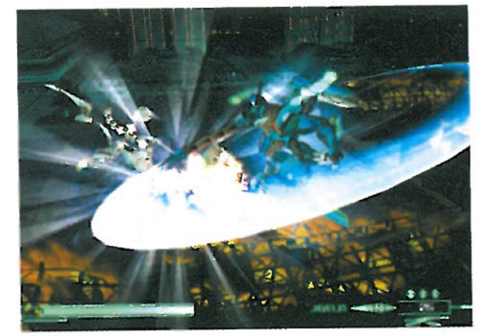














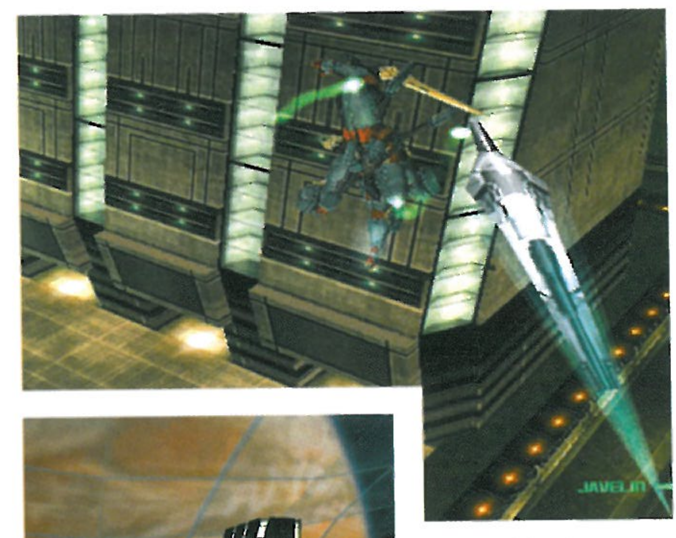
Z.O.E.

¡LLEGA EL MANGA INTERACTIVO!

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2001 O MÁS

Desde luego, a los japoneses les encanta todo lo que huela a robots enormes, batallas futuristas y héroes torturados, y todo eso es lo que acogerá la PS2 cuando aparezca *Z.O.E.* el año que viene. El título significa 'Zona de los Enders', que es el nombre que reciben los colonos terrestres que residen en los lindes del sistema (que no es lo mismo que residir por sistema en casa de Helen Lindes, aunque sin duda sería mucho más atractivo). Tal como cabe esperar, el personaje principal del juego, Leo Stenbuck, es uno de esos Enders, y se ve metido en un desagradable conflicto cuando su colonia es invadida por una facción militar. No dejes que te engañe el que Leo tenga sólo 14 añitos: ni su colonia es Chispas ni esto es una peli de Disney, por lo que su única posibilidad de contraatacar es utilizar el Jehuty, un descomunal mecanoide orbital que lo pone a la altura de cualquier adulto.

¿Que suena más que trillado? Sí, pero considerando que el juego lo desarrolla un equipo de expertos con el mismísimo Hideo Kojima de productor, seguro que el resultado final dista de ser poco original. Respecto a la parte técnica, no tenemos ninguna duda: el vídeo que se pudo ver en el ECTS confirmó que a nivel gráfico es uno de los mejores juegos de Play 2 (sólo joyas como *Metal Gear Solid 2* le superan claramente), y que tanto el diseño de personajes como de los *mechas* harán las delicias de los fanáticos de los manga y las películas de animación japonesa.



Arriba: Uno de los robots usa una jabalina porque es un poco *zooefilo*.







"Se ven Blades, se ven Blades... ¡Pues yo no veo a Rubén Blades por ninguna parte!"





SEVEN BLADES

¡HONORABLE HOMBRE LUCHAR CON GRAN ESPADÓN!

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: DEL 2001 PARA ARRIBA

En el siglo XVIII, una legión de guerreros samurais altamente capacitados fueron enviados a la misteriosa isla de Dejima. Jamás regresaron. Por toda la región circularon rumores de un extraño culto religioso, y también eran habituales las habladurías acerca de máquinas ajenas a su época que andaban por la isla. El alto consejo japonés sólo tenía una opción: enviar a los mejores.

Para descubrir la verdad se mandaron a dos héroes cargados hasta las pestañas de espadas que harían que *Tenchu* a su lado pareciera un catálogo de cortaúñas, así como con armas de fuego de máximo secreto. Como viene siendo habitual, además de luchadores natos y con mala baba, los protagonistas son el estereotipo clásico de los héroes de este tipo de juegos: el típico luchador fuerte pero lento y una ágil señorita que no encaja muy bien lo de recibir palos. Con esto ya tenemos una idea de por dónde va el nuevo *Seven Blades*.

Previsto en principio para aparecer en PSX, *Seven Blades* lleva ya en producción cerca de dos años. Como Konami consideró que la vieja gris no le haría mucha justicia hubo una rápida reorientación hacia la PS2 en cuanto llegaron los *kits* de desarrollo para la nueva plataforma. Ahora *Seven Blades* puede alardear de escenas multitudinarias en la que más de veinte enemigos a la vez pueden llegar a acosarte, mientras se acercan nuevas legiones dispuestas a hacerte pupita. Algo parecido al sorprendente *Dinasty Warriors 2* de Koei, con el añadido que éste último saldrá bastante antes al mercado.

Seven Blades tiene toda el sabor característico de los beat'em-ups de la vieja escuela. Las batallas recuerdan mucho a juegos como *Legend* o *Xena: La Princesa Guerra*. Como aspectos positivos, remarcar el hecho de que el promedio de cuadros por segundo es más rápido que el paso de la selección española en una competición internacional los efectos de iluminación están realmente a la altura de lo que se espera de un título para PS2. Sin embargo, parece ser que aún está dando sus primeros pasitos en cuanto a jugabilidad y hay mucho trabajo por hacer, así que cuando por fin conozca un lanzamiento en versión PAL podríamos asisitir al equivalente para PS2 de mitos como *Double Dragon*, *Streets Of Rage*, o *Final Fight*.













ISS 2000

ESPERANDO CON PACIENCIA EL RETORNO DEL REY

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

Siempre hemos mantenido que para PlanetStation sólo existe –por ahora– un juego de fútbol, y ése es el maravilloso *ISS Pro Evolution*. Los tiempos avanzan, y con ellos la tecnología: pronto daremos el merecido salto a la siguiente generación, así que demos gracias a esos señores de ojos rasgados que viven en una isla de Asia (aviso para los no habituados a las metáforas: la respuesta es Japón) por traernos también un nuevo *ISS* y esta vez todo parece indicar que contará con... ¡nombres de jugadores reales!

Aunque nos encantaría decir otra cosa, el *ISS* para PlayStation 2 tiene un aspecto gráfico algo básico (quizá incluso con un nivel de detalle insuficiente), comparado con lo que estamos viendo en desarrollo a cargo de otras compañías que trabajan en la PS2. El nuevo *FIFA* de EA tiene un espléndido motor, por ejemplo, con una animación de jugadores que los hace parecer vivos (al menos más que Anelka) y cierta nitidez de la que *ISS* carece por ahora. Eso sí, hay que tener en cuenta que todavía faltan unos meses para disfrutar de tal obra de ingeniería electrónico-balompédica.

Por supuesto, en los simuladores de fútbol lo que manda es la jugabilidad, e *ISS* aún tiene mucho que ofrecer. Los cabezazos y las paradas con el pecho de siempre, que se efectúan según la posición y la velocidad del balón en relación al jugador, son accesibles con un mismo botón único para no complicar las cosas, aunque existen toda suerte de engaños y cambios de dirección rompe-cinturas a disposición del jugador experto.

Lo que sí debería preocupar a los seguidores acérrimos de *ISS Pro* es que los programadores del juego para PS2 no es el equipo de las versiones de PlayStation, sino los responsables de la pasable versión de N64 y la verdad es que se nota mucho (en la versión japonesa del juego hay constantes ralentizaciones, y no creemos que sea un homenaje a las populares "moviolas" de las retransmisiones deportivas). Si no te gustó *ISS 64*, hay una gran probabilidad de que tampoco te guste este nuevo título. ¿Se perderá para siempre nuestra franquicia de fútbol favorito? ¿Qué clase de programador de Konami permitiría que eso pasara?



"Vale que te haya dado otro calambre a lo bestia, pero ésta es la última vez que te ayudo a ir al WC".













RED

¿ANTES MUERTO QUE ROJO?

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2001

Proyectado en un principio para aparecer sólo en Japón, también los occidentales podremos disfrutar de la variedad de tretas y artimañas de *RED*. Basado en un Japón desgarrado por la guerra en el futuro (siglo XXII, para ser exactos) *RED* es una amalgama de estrategia y acción pura y dura. El mundo está una vez más en guerra, y varias facciones luchan por la supremacía en el Este. Esto incluye a un bando de combatientes que recuerdan de una forma extraña a los soldados de la Alemania nazi, con emblemas tipo esvástica y todo.

Las tropas de tierra y su colocación estratégica para ganar las batallas conforman buena parte del juego, pero el punto crucial de la jugabilidad de *RED* gira en torno a los *mechas* (olvidaos de leer el típico chiste sobre mecheros... por ahora). Tras subir a bordo de uno de estos colosos, tendremos que participar en un tiroteo por turnos mientras mantenemos las tropas de infantería lo bastante motivadas (y lo bastante vivas) como para que avancen por territorio enemigo y acabar así siendo el mandamás de los malos de turno.

En el ECTS pudimos comprobar que los robots protagonistas tienen un nivel de detalle tal que a su lado Mazinguer Z parece una cafetera express, pero su mecánica parece compleja y los textos en japonés no nos ayudaron demasiado a la hora de echar una partidilla. Konami reconoce que asume un riesgo al publicar este título en el mercado occidental, ya que por aquí no suele haber una gran demanda de juegos de robots gigantes y de combates por turnos (por suerte con la aparición de juegos como *Front Mission 3* la cosa parece estar cambiando). Sin embargo, considera a este título un representante del género con peso suficiente como para cambiar la opinión pública. ¿Y quiénes somos nosotros para quejarnos ante ello?

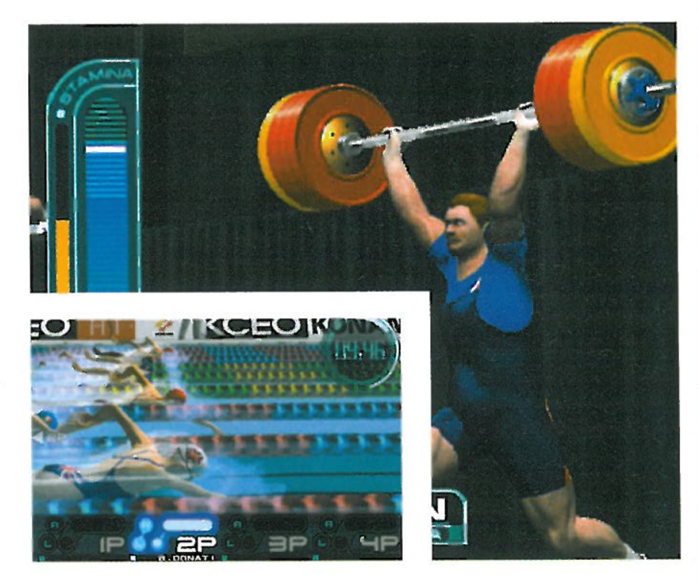


ESPN INTERNATIONAL TRACK&FIELD

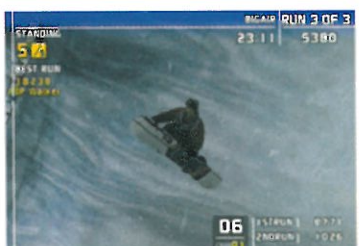
ESTADIO DE SITIO

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

Como era de esperar, *Track&Field* da el salto al estadio de los 128 bits, y trae consigo la consabida retahíla de datos técnicos de los juegos deportivos: 700 animaciones con captura de movimiento, una generosa cantidad de pruebas, diversos modos multijugador, posibilidad de eliminar esa grasa acumulada en los dedos índice y medio, acabar con una tendinitis de caballo... Y es que los responsables de esta nueva entrega han pasado olímpicamente (hemos visto macacos con mayores dosis de ingenio que este juego de palabras, pero en fin...) de estrujarse el cerebro y han optado por ofrecernos el viejo sistema de juego "machacadedos" de siempre, pero con gráficos del siglo XXI.
Pero lo que de verdad interesa son los intentos de Konami de dar un nuevo impulso al juego en cuanto a realismo gracias a unas novedosas técnicas de control. ¡Podremos incluso usar una alfombrilla de *Dance Dance Revolution* para la prueba de gimnasia rítmica! En la Redacción ya empezamos a practicar ansiosamente ante la inminente llegada de este título, y deberíais ver la de gente que se acerca para ver a Holybear pegar más brincos que a Gustavo de *Barrio Sésamo* celebrando las victorias futbolísticas del equipo blaug-rana (desde luego hoy no es nuestro día en lo que a chistes se refiere).









ESPN X GAMES SNOWBOARDING

DESLIZÁNDOSE EN 128 BITS

DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: DICIEMBRE

La autenticidad en los juegos suele conducir a un empobrecimiento de la acción en comparación con títulos menos realistas. Pero en el caso de *X Games Snowboarding* eso no debería ser un problema, ya que la 'X' significa... ehm, 'extremo', para decepción de nuestro redactor Seed, que ya elucubraba sobre la función de las tablas ahí en medio (¡viva el bricoerotismo, amigos!).

Al igual que con *NBA 2Night*, otro esperado juego de baloncesto de la compañía nipona, Konami se ha centrado en reproducir el tratamiento informativo que dan las televisiones modernas (aunque en algunos casos lo que deberían recomendar es un tratamiento médico a algunas de nuestras televisiones 'modernas') a las proezas del jugador, en las distintas pruebas de esta disciplina. La filosofía se ha ampliado hasta llegar a proporcionar ángulos de cámara tan inverosímiles como 'cañeros', capaces de poner los pelos como escarpias al más pintado, aunque eso sí de una utilidad bastante discutible.

ESPN NBA 2NIGHT

Konami no piensa defraudar a los fans de sus juegos de baloncesto y por ello uno de sus primeros lanzamientos para Play 2 es este *ESPN NBA* que contiene toda la emoción de la competición americana. Es el primer juego de baloncesto que hemos visto en la nueva consola de Sony y promete un control muy sensible... además de gráficos sólo posibles en 128 bits, claro.



EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: MARZO 2001

ESPN NHL NATIONAL HOCKEY NIGHT

Otro deporte 100% americano al que Konami dará su primer toque de piedra en PlayStation 2 es el hockey. *ESPN National Hockey League* (al parecer este nombre todavía es provisional) aparecerá en marzo en nuestro país, aunque con la poca popularidad que tiene el hockey en la "piel de toro" difícilmente creará expectación pese a apuntar buenas maneras.



EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: MARZO 2001

ESCRIBE A PLANETSTATION

Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es

Al habla

Se acabaron las vacaciones, los días de playa y de pegadizas canciones estivales que se enganchan al cerebro como un chicle de pegamento Imedio. Para consolaros, aquí estamos nosotros que seguimos al pie del cañón trabajando, más que nada porque ya no nos quedan ni las migajas de la paga extra de verano y en septiembre hay millones de fascículos por comprar (¿quién puede resistirse a colecciones como *El fabuloso universo de los ceniceros* o *Desatascadores higiénicos del mundo*?).

REVELACIONES INOPORTUNAS

César Sainz de Vicuña

Hola, redactores de PlanetStation. Me gustaría deciros que no me gusta nada que con juegos de cinco planetas, como *Vagrant Story*, el reportaje sea una especie de guía que revela argumentos que no hacen más que jer al jugador.**

Si te refieres a las dos partes de la guía que hemos regalado en los números precedentes... ¿Qué quieres que te digamos, chico? ¿Se te ocurre alguna idea para explicar cómo pasar el juego sin revelar nada demasiado explícitamente? Hombre, siempre podríamos poner algún tipo de adivinanza y en lugar de decir que un jefe final es un dragón podríamos poner "el próximo enemigo es enorme, lanza maldiciones, escupe fuego por la boca y no es Jesús Gil tras tomarse unas copichuelas de cazalla". Si a lo que te refieres es a la crítica en la que explicábamos un poco por encima el argumento, sentimos mucho haberte molestado. A partir de ahora sólo pondremos los argumentos de los títulos que tengan de 4 planetas para abajo, y en el caso de los de cinco planetas nos limitaremos a rellenar el texto con los últimos rumores sobre Rocíito.

¿Qué periféricos serán compatibles con la PlayStation 2?

De la lista de periféricos que nos remites en tu carta, en teoría todos los mandos serán compatibles para jugar con la PlayStation 2. En el caso de los Multi-tap y tarjetas de memoria la compatibilidad sólo será parcial ya que únicamente funcionarán con los títulos de la primera PlayStation con los que juegues en tu flamante consola de 128 bits. Lo que sí parece totalmente incompatible es la posibilidad de acoplar los actuales cartuchos de trucos.

¿Existe un chip para Play 2?

Suponemos que esta pregunta se debe a las ansias de todo lector de Planet por ampliar sus conocimientos y que en ningún caso se debe a un interés personal (en caso contrario hacednos saber si os cogen con "las manos en la carcasa", que ya os enviaremos tabaco a la celda). Aunque somos expertos en patatas "chip", no sabemos nada acerca de estos pequeños ingenios, pero las malas lenguas de Internet dicen que en Hong Kong corre ya un chip multisistema... que al parecer no funciona demasiado bien.

¿Por qué no traéis juegos importados de América y los comentáis a los lectores?

¿Cómo crees que hemos hecho los extensos artículos sobre juegos que no han pisado tierra española (*Parasite Eve, Star Ocean 2, Valkyrie Profile, Chrono Cross, Final Fantasy IX*...)? Una cosa es que sólo puntuemos los juegos que salen en el mercado español y que por lo tanto son accesibles para la mayoría de lectores, y otra que ni por asomo utilicemos juegos importados para elaborar los artículos.

Creo que la gente debería dejar de quejarse del inglés. La mitad de los juegos llegan en inglés. La gente debería tener suficiente nivel para entenderlos.

Bueeeenooooo... Con frases como esta te auguramos un alto nivel de popularidad entre el resto de lectores de la revista (si pones tu dirección en la sección *Play los cría y Planet los junta*, no olvides poner un aparato de rayos X en tu casa, por si llegan paquetes-trueno de mecha). Puestos en este plan, ¿para qué traducir los juegos japoneses? ¡Juguemos todos en el idioma de Toshiro Mifune!

Bueno, no se me ocurre nada más. Muchas gracias por leerme y, por favor, no pongáis nada de mis opiniones en *El Gallinero*.

Vaya, así que mucho acusar a los otros de no saber inglés, pero a la hora de la verdad no quieres aparecer en *El Gallinero* para que nadie pueda contestarte. ¿Qué pasa? ¿Has oído demasiado la palabra "gallina" en tu vida?

ENCUESTA INÚTIL

Nebur (Terrassa, Barcelona)

¿Qué pasa, pecadores de la pradera?

Nosotros solemos pecar más en las playas que en las praderas, por aquello de que nos gusta observar más las chicas en bikini que las vacas lecheras, aunque estas últimas no lleven nada de ropa.

Os felicito por la estupenda revista que hacéis sobre un tema tan "polémico" como son los videojuegos y, ya de paso, le doy la razón a Scar (*El Gallinero*, Planet 20).

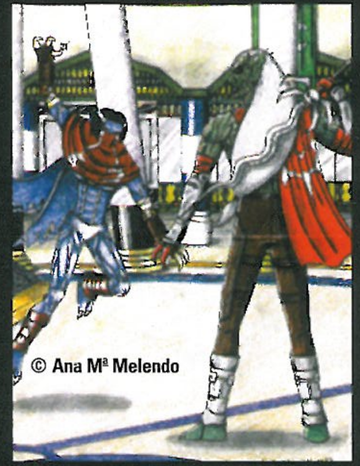
Y que lo digas. A este paso los redactores videojueguiles estarán peor considerados por la sociedad que los adoradores del Maligno y los militantes del G.I.L.

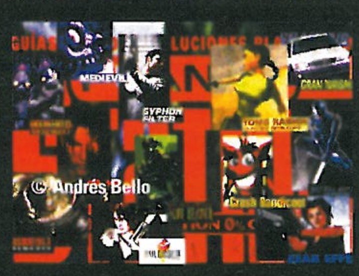
¿Para qué co*o os curráis una encuesta (*Planet 13*) si luego no variáis ni un ápice?

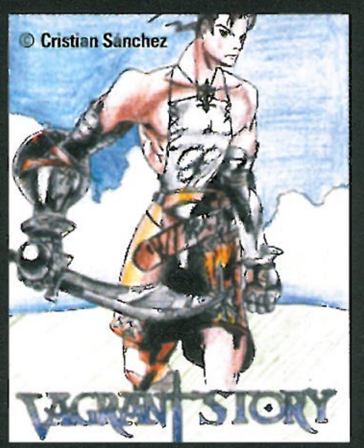
¿Realmente crees que podemos mejorar? Nosotros lo vemos difícil, no porque la revista sea perfecta, sino por las limitadas capacidades mentales del equipo que la elabora (Seed, por ejemplo, necesita consultar el manual de instrucciones cada vez que tiene que abrir el grifo). Hablando en serio, quizá el mes que viene te lleves una sorpresa cuando vayas al quiosco a por tu revista favorita (y no estamos hablando de ningún especial *Camisetas Mojadas* del Penthouse)...



© Alberto Velasco


© Ana Mª Melendo


© Andrés Bello



© Cristian Sánchez

¿Hay algún juego parecido al magnífico *Golden Axe* de Megadrive en la gris?

Legend se le parece bastante pero técnicamente no es demasiado brillante. Siendo muy generosos y salvando mucho las distancias también podríamos incluir a *Xena La Princesa Guerrera*.

Me encantan los *survival horror*, y tengo todos los juegos de este género. En la *Planet 13* sale un tal *Countdown Vampires* y tiene una pinta muy buena. ¿Saldrá en España?

Ahora que Acclaim distribuirá juegos de Bandai en España hay más posibilidades de que salga. De todas maneras, te advertimos que la crítica internacional ha brindado unos palos de órdago a este juego. Y es que no es vampiro todo lo que sorbe...

¡¡Viva la madre que *sus* parió!!

¡¡Viva las santas mártires en general!!

SPYRO, DATE EL PIRO

Javier García Ros (Barcelona)

Hola, redactores de *Planet*, os sigo desde el número 2 aunque no me creáis.

No, si ya notábamos que oíamos pasos a nuestras espaldas cuando volvíamos a casa de madrugada tras un cierre, pero no sabíamos que eras tú el que nos seguías...

¿Cómo podéis ponerle 5 planetas al *Spyro 2* si es de lo peorcito que hay? Además no entiendo eso que decís de "el primer *Spyro* tenía los gráficos, éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando".

Esa frase es una forma pretendidamente ingeniosa de decir que los gráficos son parecidos a los del primer *Spyro*, pero que se ha mejorado la jugabilidad en la secuela. NOSOTROS QUIZÁ UTILIZAR FRASES MUY COMPLEJAS. ¿TÚ AHORA ENTENDER? (Pronúnciense las frases gritando y con tono a lo Tarzán). Por última vez: *Spyro 2* es el mejor juego tipo *Mario 64* para PlayStation. ¡Qué culpa tenemos nosotros si no te gustan este estilo de juegos!

Nunca he jugado a un RPG. ¿Me recomendáis el *Legend Of Legaia*? ¿Dura muchas horas? ¿Cuando decís que los personajes son vacíos, a qué os referís?

La verdad es que la primera opción de compra de un RPG para PlayStation siempre tiene que ser un *Final Fantasy*. Ahora bien, *Legend Of Legaia* es asequible para principiantes, está traducido y dura unas 40 horas o más. Que los personajes estén vacíos no quiere decir que sean muñecas hinchables, sino que tienen menos profundidad psicológica que un chicle de peseta.

En el número 22 un chico os preguntó sobre *Crash Bass* pero, ¿aparte de éste podría salir *Crash Team Racing 2*?

No creemos que salga para PlayStation, pero corren fuertes rumores de que habrá un *Crash Team Racing 2* para PlayStation 2. Esperemos que no te sientas *teamado*.



¿*FIFA Soccer World Championship* saldrá en ordenador? Sí, ya sé que esto es una revista de Play, pero como saldrá en Play 2, y no tengo ahorros…¡Sniif!…
Seguro que sale un *FIFA 2001* para ordenador, pero lo que será muy difícil es que tenga la misma calidad gráfica que el juego de PlayStation 2. Nuestro consejo es que sablees a tus padres para conseguir el dinero que te falta, y el mejor método consiste en prometer notas mejores ("Algo me dice que este año no podremos hacer mermelada de calabazas, papá"), hacer hincapié en que la Play 2 sirve para ver películas en formato digital ("Se rumorea que en el DVD de *Titanic* existe un final alternativo en el que se salva DiCaprio, mamá") y, sobre todo, en hacerles la pelota ("Mamá, ¿no estás más delgada?", "déjalo papá, ya saco yo la basura", etc…).
Bueno, supongo que estaréis hasta los cones de mí, por haceros tantas preguntas.**
¡Qué va hombre, qué va! No hemos llegado tan abajo… ¡Sólo estamos hasta el ombligo! En fin, la verdad es que sí que te has pasado bastante, por lo que las dudas de *Crash Team Racing* te las puedes autocontestar consultando nuestra guía del número 19 (porque tienes todos los números desde el 2 ¿no?).
Gracias y *talaóxima*.
Adiós y *talaveradelareina*.

¡RODARÁN CABEZAS!
Manuel García Sierra (Madrid)
¡Hola planeteros! ¿Qué tal? Bueno, ya veo que estabais "echando una cabezadilla", pero *güeno*, perdón si molesto.
¡Oooooaauuuuagh! (Megabostezo rezumando babilla por los labios). Desde luego ya no se respetan ni las cinco horas de siesta diarias… ¡Así va el país!
¿Existe algún juego de lucha en el que se puedan cortar cabezas tipo *Barbarian*? (Ya tengo los *Tekken*, *Soul Blade*, *Mortal Kombat* y *Bushido Blade*).
¡Alguien que recuerda *Barbarian*! Este mito de los ordenadores de 8 bits siempre será recordado por sus brutales cortes de cuello y por la mujer que salía en las fotos de promoción del juego que estaba realmente bárbara (y no lo decimos porque estuviera vestida con harapos y empuñara una espada). No hay juego de Play que pueda equipararse, pero si buscas sangre prueba con *Wu-Tang: Taste the Pain* (ideal para despedazar en modo multijugador) y con el próximo *Nightmare Creatures II*.
¿Para qué consola será *Driver 2*?
Por enésima vez: para PlayStation, la primera, la original, la de 32 bits, ¡sí, hombre, sí, ésa que es gris! ¿Estamos?
Espero que la contestéis porque estoy *mu* nervioso, *asiesque*, por favor, no me falléis porque ya os he escrito alguna vez y me habéis "dejao sentao".
Se siente (no decimos que te vuelvas a sentar en imperativo, sino que lamentamos no haberte contestado).

SÓLIDAMENTE LIADO
Rafael Alonso Osuna (Granada)
¡Cómo estáis Planetmaníacos! Soy un gran seguidor vuestro desde hace… bueno, eso no importa.
¡Eso! No importa que no nos hayas sido fieles en el pasado, ni que lo seas en el futuro, sino ¡vivir el momento! (¡Qué bien nos ha quedado aquí esta frase popularizada por Holybear los fines de semana!).
¿De qué va el juego *Castlevania*?
La versión de *Castlevania* para PlayStation es un fantástico juego de acción/aventura en el que encontrarás enemigos de ultratumba, jefazos finales duros de pelar, una soberbia ambientación gótica y algún que otro enigma que resolver. Claro que sus gráficos en 2D al estilo de la vieja era de los 16 bits, aunque son preciosos, pueden repeler a las nuevas generaciones acostumbradas a los polígonos a porrillo.
No sé si comprarme *Metal Gear Solid: Special Missions* o *Metal Gear Solid: Sons Of Liberty*. Dadme vuestra opinión sobre cada juego.
¡Uy, uy, uy! Te vemos más perdido que El Fary jugando en la NBA. Vamos a ver: *Metal Gear Solid: Sons Of Liberty* (o sea, *Metal Gear Solid 2*) aparecerá exclusivamente para PlayStation 2 el año que viene. Por tanto, si lo quieres, ya puedes prepararte para protagonizar *2001: Una Odisea para el Talonario*. *Special Missions* es un complemento con misiones de entrenamiento y otras cosillas para el primer *Metal Gear Solid*, y sólo te funcionará si ya tienes ese título.
Las modalidades de juego en *Final Fantasy IX*, ¿van a ser iguales que las de los otros *Finals*?
Sí, aún existen las dos modalidades principales: la de empezar el juego y la de continuar partida (ésta incluye una prueba de habilidad en la que debes señalar el bloque de tarjeta de memoria donde has grabado. ¡Más emoción no se puede pedir!). Ok, ok… ya dejamos de hacernos los graciosos. Creemos intuir que preguntas si hay el mismo tipo de mini-juegos o algo así (aunque no lo tenemos muy claro, la verdad). En ese caso te podemos decir que *FFIX* cuenta con un subjuego de cartas muy similar al de *FFVIII*, entre otros (prepara tus posaderas para cabalgar durante mucho tiempo a lomos de los Chocobos…).
Me gustaría que volvierais a poner la sección de *Los Peores Trucos* porque sino me presentaré en el despacho de Drako y… ya veremos.
Bueno, pero te advertimos por si vienes que tras los últimos "logros" de la revista, la editorial ha decidido ubicar el "despacho" de nuestro director Drako al fondo a la derecha de la empresa, tras una puerta en la que está dibujada la silueta negra de un señor y se oye el discurrir del agua al otro lado (digamos que nuestro jefe esta ahora rodeado de tazas, pero no de café precisamente).
Gurvai.
Ufidensen.

FINAL FANTASY, ¡YA EN VÍDEO!
Rubén "el Malagueño" (Málaga)
Hola pirados de la Planet.
¡Ojalá fuera cierto eso de "pirados"! Por alguna razón, cuando uno está trabajando siempre tiene ganas de haberse "pirado".
Escribo para saber si hay alguna forma de grabar en la tele los vídeos de *Final Fantasy VIII* para rememorarlos hasta la muerte.
Eso es muy fácil: conecta tu Play al vídeo en vez de a la TV (preferentemente al euroconector) y graba una cinta mientras juegas. Ahora ya podrás guardar tus mejores momentos en *Final Fantasy* junto con otros documentos memorables como los cinco o seis goles mal contados que marcó Anelka en el Real Madrid o los anuncios de la Familia Bold.
También quisiera saber si los personajes de la "décima maravilla" para PS2 serán enanitos tipo Blancanieves o personajes reales como la vida misma.
Por lo que hemos visto, los personajes de *FFX* tendrán un aspecto estilizado que recuerda a lo visto en la octava parte de la serie. Vamos, que en esta ocasión los protagonistas van a tener más buenas plantas que El Corte Inglés.
Quiero saber si en *Driver 2* se podrá reventar a la gente y que salpique la sangre por todo el parabrisas. Tranquilos, soy mayor de edad (¿ha colado?).
¡Buf! Es por este tipo de preguntas que nuestras madres no quieren que trabajemos en esta revista. Por lo que hemos visto hasta ahora, *Driver 2* no incorpora esta "innovación", pero siempre puedes jugar con la vista interior y lanzar ketchup al televisor. Esperamos de todo corazón que no seas mayor de edad… más que nada para que así no te puedan dar el carné de conducir.
Bueno, me despido pero ya siempre os escribiré con el apodo de "el Malagueño".
Adiós "Malagueño". Por cierto, en tu carta comentas que no sabes de qué va lo de Drako, Holybear, Seed, Nen y compañía. Estos son los apodos de la gente que hace la revista y que seguramente verás en alguna foto el próximo número, para celebrar nuestro segundo aniversario (aunque por sus caretos, más bien parecerá que se esté celebrando Halloween).

LA PERRERÍA DE SQUARE
Francisco Tejedor Jordán (vía e-mail)
¡Hola, buenos días, buenas tardes o buenas noches!
Para desgracia nuestra, a la hora que te contestamos, más bien "buenas madrugadas".
Soy un gran aficionado a los *Finals* y quería preguntaros si el *Final Fantasy Tactics* tiene alguna posibilidad de llegar aquí.
Lo vemos muy difícil. Por mucho que Acclaim España esté empezando a distribuir los juegos de Square en nuestro país de forma regular (permitidnos el peloteo de decir que la distribución de Acclaim más que "regular" es incluso "muy buena"), los títulos como éste con algunos añitos a su espalda o la recopilación de



© David Gutiérrez

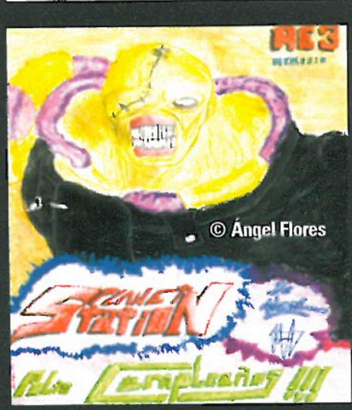


© Carolina Benito


© Francisco J. Micharet



© Rosana Roiz



© Ángel Flores

viejos juegos de la saga llamada *Final Fantasy Collection* es difícil que lleguen. Por cierto, por si algún despistado no conoce *Final Fantasy Tactics* aprovechamos de nuevo la ocasión para hacernos los marisabidillos diciendo que bajo este nombre se esconde un magnífico *RPG* de estrategia, pero que tiene poco que ver con el concepto y la estética de los otros *Final Fantasy*.

Me comentaron que las distribuidoras piensan si el sacar un juego podría resultar beneficioso para sus bolsillos o no a la hora de editarlo. De ser así, ¡No sé en qué estarían pensando los que sacaron *Hugo*!

¿En que es un personaje que salió en la tele y que, por lo tanto, ha recibido una publicidad gratuita considerable, quizá?

Por otra parte me parece que eso de que Square no traduzca la mayoría de sus juegos a otro idioma que no sea el inglés porque se pierde "el profundismo"(creo recordar), no es más que perrería, ¡PA PERRERÍA! ¿Qué decís?**

Hombre teniendo en cuenta que en castellano se han escrito obras más o menos "apañadas" como *El Quijote*, creemos que quizá este idioma esté capacitado para reproducir los altos y complejos conceptos de *Vagrant Story*. Vamos, que el responsable de Square que abrió la boca para decir eso se pegó una machada de excusa que ni el entrenador Clemente en su gloriosa etapa con la selección.

Y por último: ¿El *RE Code: Veronica* lo sacarán para PSX o PS2? Me parece injusto que saquen el 2 para Dreamcast y N64 (si no estoy mal informado), y que no saquen éste para las Plays.

Realmente detectamos cierto caos *resi-dentevilesco* en tus palabras. Que nosotros sepamos no sacarán *Code: Veronica* para PlayStation, pero sí un *Resident Evil* exclusivo para PlayStation 2. El juego que saldrá próximamente para Nintendo 64 es *Resident Evil Zero*, una precuela del primer *Resident* que no tiene nada que ver con el *Code Veronica* de Dreamcast. Eso sí, por ahora no sabemos de ninguna nueva entrega de esta saga para nuestra vieja 32 bits, al menos de momento.

¡Hasta luego y gracias!

A mandar.

VIB-A LA MÚSICA

Cloud (vía e-mail)

Hola tíos, ¿qué tal os va? Bueno, yo aquí, a ver si me resolvéis unas dudas..

Vaya, otra carta de "procedencia dudosa".

Respecto al *Vib Ribbon* ése, comentáis que puedes poner tus propios CDs además de las 7 cancioncillas que lleva. No sé, se supone que si meto el CD de música, tengo que sacar el del juego y viceversa. Entonces ¿cómo se hace?

Buena pregunta. Lo que pasa es que como *Vib Ribbon* tiene unos gráficos tan minimalistas cabe entero en la memoria de la PlayStation, por lo que una vez cargado ya no tiene que acceder al CD del juego, pudiéndose utilizar el lector de la consola para poner tus compactos de música.

Por cierto, a ver si usamos el coco (que para algo lo tenemos) y no recomendamos juegos como éste, que el no ser malo no significa recomendarlo.

¿Nos estás llamando tontos? Nuestras madres dice que tontos son aquellos que dicen tonterías (leer con voz a lo Forrest Gump). Las recomendaciones las damos con criterios 100% subjetivos a aquellos juegos que más nos han divertido independientemente de su calidad objetiva. Si ves un juego recomendado es porque ha causado furor en la Redacción, y no necesariamente porque sea una obra maestra.

Como decís que el prota de *Chase The Express* no tiene luces teniendo vosotros esas bombillitaaaas......

Definitivamente estás poniendo en duda nuestra capacidad cerebral. Piensa que los atributos que quita la naturaleza los suele compensar en otras partes del cuerpo (y chicas, creednos, aquí somos muuuy tontos).

¿El jueguecillo de *Superman*, ha destronado a *Hugo* o *Barbie*, o siguen estos en el liderazgo? A ver si hacéis una sección con un ranking de los peores juegos (que hay que justificar el sueldo, leñe).

A nosotros no nos pagan para ensañarnos con unos pobres parias. ¡Que esto es *PlanetStation*, y no el programa *¿Quién dijo miedo?*, leches!

¿Qué les pasa a estos japoneses que parece que les gusta que sus héroes sean de la peor calaña? Solid Snake, Cloud y Squall mercenarios, que no está mal, una profesion bonita, pero la de Zidane, que decíais que era secuestrador...

¿Zidane secuestrador? ¡Nosotros creíamos que era un futbolista de la Juventus! Vale, la ocurrencia ha tenido menos gracia que el tipo que pidió cubitos de hielo en el Titanic, pero es que nos lo has puesto a pelo. Zidane es un ladrón, sí, pero con corazón de oro, y cuando secuestra a la princesa Garnet ésta lo consiente implícitamente. Puede que los personajes japoneses sean un poco turbios pero ¿quién quieres que protagonice *Metal Gear*? ¿Un panadero con licencia para hornear?

¿Qué me podéis comentar del rumor (seguramente falso) de *Final Fantasy Gaiden*?

No sabemos a qué rumor te refieres. Lo que sí sabemos de *Final Fantasy Gaiden* es que es el nombre que se le dio en EEUU a un juego de Game Boy de la serie *Seiken Densetsu* (se bautizó con el nombre de *Final Fantasy* para aprovechar su tirón comercial, pero poco tiene que ver con la saga).

Bueno chavales, me encantaría seguir aquí charlando con vosotros, pero ya no tengo más dudas así que hasta que la muerte nos separe.

Como diría Charles Bronson a la hora de despedirse: "¡Nos veremos en el Infierno!".

CÓMO COMPRAR LA PS2 SIN MORIR EN EL INTENTO

JAM (Móstoles)

Hola *PlanetStation*. La fecha de lanzamiento en nuestro querido país de la Play 2 se va acercando, y quien más y quien menos hace sus planes (soñados o no) para hacerse con ella. Lo mejor es ir preparando planes justificatorios para la familia como el DVD y la oportunidad que supone para inadaptados tecnológicos (éste es mi caso, ya que lo de Internet me suena más a episodio de *Star Trek* que a otra cosa) para ponerse al día.

¡Fantástico! Esto nos recuerda a nosotros de pequeños, cuando convencíamos a nuestras familias para comprar un ordenador de 8 bits como el Spectrum y "aprender informática" en vez de perder el tiempo en los salones recreativos. Aunque conseguimos la máquina, al final y de manera curiosa, en vez de trabajar para IBM o Microsoft hemos acabado haciendo una revista de videojuegos. Raro, ¿eh?

Es por ello que tengo dos cuestiones sobre la Play 2. Una es cómo se va a "chatear": ¿Van a sacar un periférico en forma de teclado o qué?

Los rumores apuntan a que sí habrá un teclado para poder utilizar cómodamente Internet, tal como lo tiene ahora, por ejemplo, la Dreamcast. De todas maneras también puedes "chatear" sin comprar la Play 2: basta con comprar un buen vinito y echarse unos buenos "chatos" (hay que ver lo que puede llegar a poner un redactor cuando se cree gracioso).

Otra cosa que me pregunto es si se navegará muy lento aunque sea tan potente la consola.

Hombre la velocidad no sólo depende de la máquina, sino también del módem, el sistema de conexión y el servidor que ofrezca Sony a los usuarios. Esperamos que la velocidad sea al menos como la de una Dreamcast, que es bastante aceptable aunque no tanto como la de un buen PC. Tampoco está de más advertirte que es bastante posible que los primeros usuarios de Play 2 en España no puedan conectarse a Internet inmediatamente, sino que deberán esperar unos meses

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Si hay por ahí alguien que después de pasarse todo el día jugando a la Play, le sobra un ratillo... ¡que me escriba! Tengo 15 años, prometo contestar.
Rebeca Villamón Pérez
C/ Arenal nº 23
47170 Renedo (Valladolid)

Me llamo Jesús y me gustan la mayoría de los juegos (*Hugo, Kensei*, etc... ¡NO!). Si os interesa hablar sobre la PSX o PS2, cambiar trucos, guías, pósters... escribidme. Por cierto tengo 16 años.
Jesús Cañamero Béjar
P/ Poeta Miguel Hernández nº 16, 5º B
45007 Polígono Industrial (Toledo)

Hola, me llamo Iker y tengo 17 años. Me gustan los survival horror y aventuras largas (*MGS, FFVIII*, etc...). Me gustaría cartearme con alguien de mis mismos gustos (da igual sexo y edad) para hablar de todo lo que se refiere a la gris. Prometo responder.
Iker Santa Cruz
C/ Virgen del Rosario 3, 3º
48860 Zalla (Bizkaia)

Me llamo Alonso, tengo 12 años. ¡Soy un súper viciado de la Play, del *FFVII* y también del *FFVIII*! Me gustaría cambiar trucos y secretos para cualquier juego con chicos y chicas de todas las edades, o solamente tener un amigo/a más que sea un viciado como yo.
Alonso Jesús Paredes Osuna
C/ Marín Menu nº5, 3º B
30880 Aguilas (Murcia)

Soy un chaval solitario de 16 años que quiere cartearse con gente a la que le mole el mundo de la Play o de otras cosas. Si tenéis güevos u ovarios, carteadle a este chaval de Alicante.
Roberto Campos Manchón
C/ Juan Ramón Jiménez nº3, 1º Izquierda
03690 San Vicente (Alicante)

Si te gusta *Final Fantasy* y quieres crear un club de amigos de dicho juego, escríbeme, contándome alguna experiencia o mandándome alguna información. Para que el club de amigos siga adelante, escríbeme a:
David Frías Ibáñez
C/ Julián de Arrere nº4, 6-C
01011 Vitoria (Álava)

Hola planeteros, me llamo Daniel y tengo 15 años, me encantan los juegos de rol y los de terror. También soy aficionado al manga. Me gustaría cartearme con chicas que tengan las mismas o parecidas aficiones, de entre 14 y 17 años. Prometo responder.
Daniel Gómez Aragón
C/ Nuevo Parque, Bloque 10, 1º, C-2
29700 Vélez-Málaga (Málaga)

Hola, me llamo Eladia, tengo 16 años y me gustaría cartearme con gente que ame la Play tanto como yo, que le guste el manga y la serie *Rurouni Kenshin*. Prometo contestar todas las cartas (no me importa la edad).
Eladia Díaz C.
C/ Capitán Salom nº 42, piso 4º 1ª
07004 Palma de Mallorca (Baleares)



EL GALLINERO

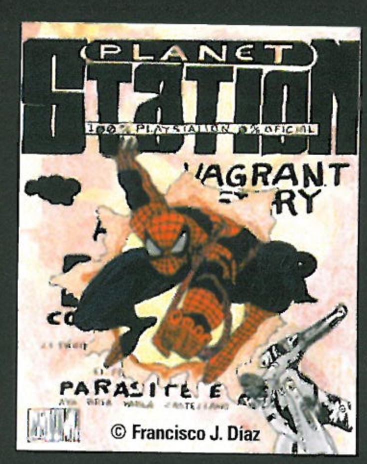
OPINIONES COLIN-DANTES
Bruno Taboada González (Ourense)
Cierta revista que alardea de oficialidad y calidad llegó a poner *Rally Masters* por encima de *Colin McRae 2*. No sólo *Rally Masters* es un juego inferior, sino que el mero hecho de ponerlo a la altura de *Colin McRae 2* supone un insulto a todos los amantes de juegos de rallies. Lo peor de *Rally Masters* es la enorme publicidad y buenísimas críticas que recibió antes de su lanzamiento, creando unas expectativas que no llegaron a cumplirse en ningún caso.

Daniel Paz Berrueta (Navarra)
¿El *Colin McRae* es tan bueno como dicen? Para mí no. Me parece un derroche de juego que por no tener no tiene ni conductores reales. Además tiene un petardeo sonoro que es mejor estar sordo antes que oírlo.

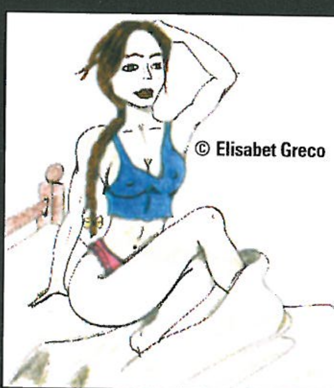
PIROPO MORTAL
Un aficionado a PSX (Tenerife)
Me dirijo a ustedes por ser la mejor revista de PlayStation. Que sea la mejor no significa que sea buena, por supuesto.

LA CONJURA DE LOS ANGLOSAJONES
Israel Suárez Rodríguez (vía e-mail)
Me he comprado el *Alundra 2* (7.400 pelas) y está en inglés. Estoy que me tiro por las paredes porque ya es la tercera vez que me pasa: *Vagrant Story* y *Grandia* son los otros dos juegos. Por eso he llegado a la conclusión de que alguien está conspirando contra nosotros. ¿Quién?: Wall Street Institute, Opening, etc. ¡¡Por el amor de Dios, que pongan en la caja del juego si está traducido o no!!

POCAS BOND-ADES
Romen Perera (vía e-mail)
¿Cómo puede alguien crear tal engendro? He estado jugando a *El Mañana Nunca Muere* y los movimientos de los malosos son HORRIBLES, por no hablar del modo de caminar del protagonista (Bond, James Bond) que es más parado que un gato de yeso.



© Francisco J. Díaz


© Elisabet Greco


© Roberto Castillo

G ¡¡¡GANADOR!!! TARJETA DE MEMORIA DE 2 MB, CAMISETA Y GORRA DE PLANETSTATION.



© Francisco J. Rivera

hasta que todo el sistema esté apunto.
El otro tema se refería a la existencia de juegos basados en el mundo *Star Trek* (no creeríais que la anterior referencia a la serie era una comparación ociosa, ¿verdad?). He leído algo de la *Academia Klingon* de futura llegada a España. ¿Sabéis de qué va, y si van a haber más juegos basados en el universo *trekiano*?
Star Trek: Invasion aparecerá a finales de mes, y viene a ser una especie de simulador de naves espaciales a lo *Colony Wars* pero, evidentemente, ambientada en el universo de la famosa serie de televisión. En el próximo número encontrarás una crítica del juego en la que te diremos si el título tiene "saber *Star*". Aunque hay un montón de títulos de PC sobre la serie, no conocemos de ninguno nuevo para Play.
Bueno, gracias y hasta otro día.
Gracias a ti por comprar la revista y contribuir a que continuemos en el mercado y a que el director Drako se siga gastando inútilmente el dinero en un crecepelo a base de hormonas de Furby.

MUJERES AL BORDE DE UN ATAQUE A PLANET
Quistis II y Rinoa 2ª (Cádiz)
Hola bola gente. Aunque tenemos ganas de meternos con vosotros vamos a ser piadosas, y vamos a haceros preguntas y daros consejitos.
Con esta impertinencia hacia unos servidores da comienzo una de las cartas más largas y pasadas de vueltas que hemos recibido este mes, sin duda producto de una noche de horchata caducada mezclada con la visión del programa *Humor se escribe con H*. Por fortuna os hemos quitado las partes más dañinas para la salud mental dejando sólo los fragmentos de texto más o menos comprensibles.
Quistis: A ese tal Seed ¿quién te dio el graduado? ¿Un borracho (Boskonovitch)? ¿Quién te hizo el examen escrito y práctico (Bison)? ¡Oye rico, que los Seeds no son *boyscouts*!
Seed Al Habla: A ver señoritas, vayamos por partes. Alusiones etílicas al margen, todos los profesores que han vertido su saber sobre mi persona guardan un excelente recuerdo de todas aquellas clases en las que un servidor no estuvo presente (y no podrán olvidar nunca los jabugos extremeños, bidones de Jack Daniel's de 12 años y cajas de Cohibas cubanos que colaboraron decisivamente en mi inmaculado expediente académico). Y respecto a mi apelativo, éste no tiene nada que ver con Squall, Zell y compañía, sino que supone un respetuoso homenaje al protagonista de un glorioso juego de Mega-CD titulado *Snatcher* creado por un tal Hideo Kojima (un señor de ojos rasgados que hace videojuegos muy bonitos).
Rinoa: Drako, guapo, hermoso ¿por qué no lavas tu coche de una p* (rellenad los espacios en blanco) vez? Vamos, que tu coche ya no sabe de qué color es la esponja y el Mistol. Por cierto, mejor compras un antibacterias, porque desde luego así no ligas, ya que las chicas pillan el ébola la primera vez que entran ahí (¡¡¡puuuuag!!!).**
Tenemos malas noticias para los fans del Drakomóvil. Este verano su propietario lo llevó al túnel de lavado de coches, pero los empleados le convencieron de que los intentos eran inútiles y era mucho mejor comprar un nuevo vehículo. Nuestro director Drako disfruta ahora de un nuevo vehículo bautizado (en sentido figurado, que no es cuestión de aplicarle agua de buenas a primeras aunque sea sin jabón) como Drakomóvil 2. Al menos esta vez ha tenido el buen criterio de comprarlo de color oscuro directamente en vez de esperar a que el blanco se convierta en negro espontáneamente.
Quistis: ¿Por qué criticáis a *Tekken Tag Tournament*? ¿Criticaréis así a *Final Fantasy IX* (lo dudo)?
Simplemente porque *Tekken Tag Tournament* es una auténtica maravilla gráfica (eso nadie lo niega), y tiene un montón de personajes, pero a nivel jugable permanece más inmutable que el bigote de Aznar (la única novedad interesante es el modo Tag). Nuestro mensaje es: ¡queremos *Tekken 4* y lo queremos ahora! Al menos, *FFIX* da a los jugadores de PlayStation la oportunidad de disfrutar de un estilo de RPGs que parecía extinto tras la desaparición de las consolas de 16 bits y es bastante diferente a lo visto tanto en la séptima como en la octava entrega de la serie.
Rinoa: Holybear, algún día tendrás que publicar tus mayores logros de cocina. Aquel día lejano en el que tenga un ligue me gustaría invitarle a uno de tus platos a mi desgracia... estee, a mi afortunado compañero.
Aunque no pueda responder personalmente porque en estos momentos está siendo perseguido por una croqueta radioactiva (mira que le dijimos que no podía ser bueno lo de los cerebros de oveja y la cuajada), nuestro compañero quiere desmentir los rumores que apuntan a unas posibles ofertas para publicar sus creaciones culinarias por parte de las editoriales *Biological Weapons Inc.* y *Eutanasia Fácil Editores*. De todas maneras, si sigues empeñada en alimentar así a tu futuro y 'afortunado' compañero, le tendremos presente en nuestras oraciones a menos que la naturaleza no le haya dotado de tuberías en lugar de arterias o no haya perdido el sentido del gusto a base de chupitos de cazalla (animalico…)
Rinoa: Quiero saber por qué la banda sonora de *Tekken Tag Tournament* promete ser tan cutre como la de *Tekken 2*.
Bravo. Un aspecto del juego que difiere respecto a *Tekken 3*, y os lo tenéis que cargar. Empezamos a creer que le tenéis más miedo a cambiar que un hombre lobo viendo *Hechizo de Luna* en el cine. La música de *Tekken 3* quizá sea más "cañera" y la de *TTT*, por el contrario, más orquestal, pero os aseguramos que le sobra calidad.
Hasta otra *pringaos*.
Desde luego estas chicas no nos tienen nada de respeto. Además de pringaos en la carta también se refieren a los que trabajamos en la revista como la "plantilla devor-olor". ¡Calumnias! Nosotros no devoramos el olor, sino que lo desprendemos (¡y de qué manera!) cual Ambi-Pur de ajos silvestres del Caribe.



TRUCOS SOLICITADOS

ESTE MES OS OFRECEMOS UNA AUTÉNTICA RACIÓN DE SÚPER TRUCOS PARA TÍTULOS DE SÚPER HÉROES DE LOS DE VERDAD. O DEBERÍAMOS DECIR 'SÚPER HÉROE' A SECAS, SPIDERMAN, YA QUE DESPUÉS DE VER LA PATÉTICA ACTUACIÓN DE LOS X-MEN EN SU ÚLTIMO JUEGO... BUENO, MEJOR CALLARNOS, QUE HAY NIÑOS DELANTE.

CHRONO CROSS

Nuestro lector **Sergio Campos** es uno de los privilegiados que ha tenido la oportunidad de disfrutar con *Chrono Cross*... aunque también ha tenido la oportunidad de encallarse. Para conseguir avanzar en el pantano, después de haber dejado inconsciente a Pentapus el pulpo, debes ir a hablar con la pequeña hada que está encerrada en la jaula, al lado de la bestia de ocho patas. Entonces, Pentapus acabará de hacer la siesta y se pondrá a repartir leches a ocho manos (utiliza Fireball para subirle los humos y las llamaradas a este energúmeno).

GRIND SESSION

Acceder a todos los trucos

Para poder realizar todos los trucos existentes en el juego, entra en el modo Torneo. Pausa el juego y pulsa ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

SPIDERMAN

Todos los comic books

1. Bank Approach. El primer *comic book* lo puedes encontrar en la cima del edificio de Los 4 Fantásticos.
2. Hostage Situation. Debajo de la silla en la caseta situada en la segunda mitad del nivel.
3. Stop the Bomb! Tras liberar a los rehenes, vuelve al vestíbulo que hay antes de la primera puerta de seguridad.
4. Race to the Bugle. Cuando aparezca el vídeo de los dos matones, puedes encontrar el *comic book* en el lateral del edificio grande.
5. Spidey vs. Scorpion. Después de destruir todos los muebles de la habitación, el preciado *comic book* aparecerá en el centro.
6. Police Chopper Chase. En el último edificio, mira detrás de la caja de la parte frontal.
7. Building Top Chase. Dentro de la Guarida del Duende.
8. Scale The Girders. En la parte izquierda del edificio, en la cornisa.
9. Police Evaded. En el edificio con los proyectores lumínicos que acaba siendo destruido. Dispara a la clase. Está detrás de ésta.
10. Spidey vs. Rhino. Después de destruir todos los bidones del juego, aparecerá en el medio de las baterías eléctricas.
11. Catch Venom. En el edificio incompleto.
12. Catch Venom. En el tejado de uno de los edificios.
13. Spidey vs. Venom. Levanta el coche y tíralo a un lado.
14. Sewer Entrance. En el primer 'vestíbulo'. Camina hasta la Caverna y vuelve.
15. Sewer Cavern. Detrás de la cascada.
16. Sewer Plant. Atraviesa la sala del principio, tira a la izquierda y todo recto (como el lavabo, usualmente).
17. Hidden Switches. Pulsa el cuarto interruptor y vuelve hasta el tercero.
18. Tunnel Crawl. Pulsa el interruptor de la primera caja. El *comic book* aparecerá en la segunda.
19. The Lizard's Maze. Habla con el Lagarto, y el *comic book* aparecerá cerca de él.
20. Symbiotes Infest Bugle. En el conducto de ventilación junto al rehén.
21. Elevator Descent. Atraviesa el vestíbulo: lo encontrarás al fondo a la izquierda.
22. Stop the Presses. Levanta y lanza la estantería situada en la segunda mitad del nivel.
23. Bugle's Basement. Dispara las cuatro tuberías agujereadas. Lo encontrarás cuando el mobiliario de la izquierda explote.
24. Spidey vs. Mysterio. Destruye todos los objetivos de la primera parte. Lo encontrarás en el foso inferior.
25. Waterfront Warehouse. En el hueco.
26. Waterfront warehouse. Al final del nivel, justo antes de abrir el agujero que conduce a la siguiente pantalla, hay que localizar la habitación oculta detrás del enrejado (el último antes del final del nivel).
27. Underwater Trench. En la segunda sala de máquinas hay un interruptor oculto. Vuelve a la parte de las torretas automáticas (al principio) y entra por la puerta secreta.
28. Stopping The Fog. En la columna central hay una habitación pequeña en la parte inferior.
29. Spidey vs. Doc Ock. Ve con ojo, ya que aparecerá cuando el escudo de Octopus se regenere por primera vez. Sólo aparecerá durante unos segundos, así que cógelo rápido.
30. Spidey vs. Carnage. En el centro de la burbuja aparece, desaparece, vuelve aparecer y vuelve a desaparecer para siempre (si no la has cogido).
31. Spidey vs. Monster-Ock. En el primer recodo del recorrido en la tubería.
32. Spidey Vs. Monster-Ock. Aproximadamente, cuando lleves tres cuartas partes del recorrido hecho.

Vaya telas...

Spiderman 2099
Para conseguir el traje de Spiderman 2099, recoge todos los *comic books* del juego. Con este traje harás el doble de daño de lo normal.

Spiderman simbionte
Acaba el juego en cualquier dificultad. Con este traje tendrás telarañas infinitas.

Captain Universe
Acábate el juego en Difícil. Con esta magnífica vestimenta conseguirás hacer el doble de daño, telarañas infinitas e invulnerabilidad.

Spidey Unlimited
Acábate el juego por segunda vez en cualquier nivel de dificultad. Con este traje conseguirás ser más sigiloso de lo habitual (pulsa L2 para volverte invisible).

Scarlet Spidey
Derrota a Rhino. No cuenta con habilidades especiales.

Ben Reilly
Acábate la segunda área del nivel 4. No cuenta con habilidades especiales.

Quick Change Spidey
En la fase de entrenamiento Zip-Line, consigue más de 10.000 puntos. Con este traje sólo podrás llevar encima un máximo de dos cartuchos de telarañas.

Peter Parker
En la fase de entrenamiento Item Hunt, localiza la habitación de Kraven. Encontrarás a Peter dentro. Con este traje sólo podrás llevar encima un máximo de dos cartuchos de telarañas.

Invulnerabilidad

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código RUSTCRST para hacer invulnerable a Spidey.

Telarañas infinitas

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código STRUDL para que Spidey no ande corto de telas.

Todos los comic books

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código ALLSIXCC.

Todas las películas

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código WATCH EM (con espacio entre ambas palabras). Conseguirás todos los vídeos del juego.

Todos los personajes en el visor.

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código CVIEW EM (con espacio entre ambas palabras).

Ver storyboards

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código CGOSSETT.

Traje de Ben Reilly

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código BNREILLY para conseguir el traje del clon/imitador/compañero de Spiderman.

Traje de simbionte

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código BLKSPIDR.

Traje de Spidey 2099

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código TWNTYNDN.

Traje de Scarlet Spidey

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código LETTER S (con espacio entre ambas palabras).

Traje de Amazing Bagman

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código AMZBGMAN.

Peter Parker

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código MJS STUD (con espacio entre palabras).

Traje Quick Change Spidey

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código ALMSTPKR.

J. James Jewett

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código RULUR para conseguir ver al presidente (en serio) de Neversoft.

Energía al máximo

En el menú principal, selecciona la



opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código DCSTUR.

Modo cabezón

En el menú principal, selecciona la opción Especial. Entra en Cheats e introduce el código DULUX.

SUIKODEN 2

El mejor final

Para alcanzar el mejor final, debes haber conseguido los 108 personajes antes de hablar con Shu sobre la misión del Rockaxe. Cuando te acerques al final del Castillo Rockaxe y Nanami salte para protegerte de Gorudo, debes responder MUY rápidamente (no importa la respuesta que elijas). Si lo haces correctamente, después de que el dr. Huan informe de su pésima condición, pedirá a Shu hablar en privado. Una vez hecho esto, cuando acabes el juego vuelve a al camino de Tenzan (al noroeste de Kyaro) y regresa al lugar de la cascada. Jowy está allí y te retará a un duelo. Defiende continuamente. Tras ello, te pedirá que cojas su espado, la Black Sword Rune. Ni se te ocurra: niégate continuamente. Cuando te hayas negado suficientes veces, aparecerá Leknaat. Y con esto (nada de desvelar más) ya tenemos cumplidos de sobras los requisitos para conseguir el mejor final.

Nombre al azar

Cuando debas introducir un nombre, resalta la opción Determinar (¡Vivan las traducciones sin gracia!) y pulsa L1+R1, o L2+R2+ ×

Reclutar a Clive

Cuando intentes conseguir las 108 estrellas, asegúrate de hablar con Clive en Muse. Si no lo haces, nunca aparecerá en South Window y nunca podrás conseguir reclutarle.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Activar Behind the Scenes Pix en el modo Cerebro

Acábate el juego con todos los personajes con los trajes de la película (selecciónalos con ■ para jugar con estos vestidos) y activarás Behind the Scenes pix dentro del modo Cerebro.

Activar los jefes finales

Acábate el juego con cuatro personajes para ir activando los jefes uno por uno.

Activar Character Comic Pix en el modo Cerebro

Gana 10 rounds con cualquier personaje en el modo Survival con su traje normal para activar su correspondiente Comic Pix en el modo Cerebro.

Activar vídeo de la Intro de los personajes

Acábate el juego con cualquier personaje en el modo Arcade para activar su vídeo de la Intro en el modo Cerebro.

Activar Character Movie Pix en el modo Cerebro

Gana 20 rounds con cualquier personaje en el modo Survival con su traje de la película para activar su Movie Pix en el modo Cerebro.

Activar vídeo final de los personajes

Gradúate en la Academia con cualquier personaje para activar su correspondiente vídeo final en el modo Cerebro.

Activar Historical Comic Pix en el modo Cerebro

Acábate el juego con todos los personajes con sus trajes normales para activar el Historical Comic Pix en el modo Cerebro.

Activar Movie Pix en el modo Cerebro

Gana 20 rounds con Gambit en el modo Survival para activar el Movie Pix en el modo Cerebro.

Activar el tercer vestido para cada personaje

Gradúate en la Academia con cualquier personaje con todo 'A' para activar su tercer vestido (selecciónalo con ●).

Dejándonos de tonterías

Si te parece demasiado sacrificio no sólo jugar a este mediocre juego, sino además jugarlo repetidamente para conseguir estos secretos, te ofrecemos la manera de saltarte los anteriores y tediosos métodos. Simplemente, en el menú principal, pulsa **Select, ↑, L2, R1, L1, R2** para activar todos los secretos.

TEAM BUDDIES

Todos los niveles

Comienza una partida para un jugador y pausa el juego. Ahora pulsa y mantén pulsados L1, L2, R1 y R2. Ahora, sin soltar los anteriores, pulsa ▲, ●, ■, ■. Aparecerá un texto en pantalla que ponga 'TODOS LOS NIVELES ABIERTOS'. Vuelve al menú principal y selecciona de nuevo una partida para un jugador, y podrás seleccionar cualquier nivel donde poder hacer gamberradas con tus Buddies.

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones americanas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

MR DRILLER

Aire infinito
800CC4CA 2400

Máxima puntuación
801F06C8 FFFF

Vidas infinitas
8019A598 0003

Parar tiempo
800D2CFE 2400

Victoria rápida
C219849C 0002
801F069C 0000

Activar todos los niveles
801983E0 FFFF
801983E2 000F

Todos los niveles completos y traje extra activado
80198458 FFFF
8019845A 000F

Invulnerabilidad
801F06C0 0000

RAMPAGE THROUGH TIME

Curtis energía infinita
801F6A56 0044

Curtis especial infinito
801F6A5A 0044

Boris energía infinita
801F6BDA 0044

Boris especial infinito
801F6BDE 0044

Ruby energía infinita
801F6D5E 0044

Ruby especial infinito
801F6D62 0044

George energía infinita
801F6EE2 0044

George especial infinito
801F6EE6 0044

Lizzie energía infinita
801F7066 0044

Lizzie especial infinito
801F706A 0044

Ralph energía infinita
801F71EA 0044

Ralph especial infinito
801F71EE 0044

Myukus energía infinita
801F736E 0044

Myukus especial infinito
801F7372 0044

Harley energía infinita
801F74F2 0044

Harley especial infinito
801F74F6 0044

Jugador 1 tener las 9 estrellas
801F8268 0009

Jugador 1 sin estrellas
801F8268 0000

Jugador 2 tener las 9 estrellas
801F826A 0009

Jugador 2 sin estrellas
801F826A 0000

Jugador 3 tener las 9 estrellas
801F826C 0009

Jugador 3 sin estrellas
801F826C 0000

SPIDERMAN

Energía infinita
D004B1BE A622
8004B1BE 2400

Redes infinitas
D0048C42 AE03
80048C42 2400

Truco invulnerable activado
800B4F6C 0001

Truco invulnerable desactivado
800B4F6C 0000

Mostrar medidores
800B4F74 0001

Desactivar medidores
800B4F74 0001

Spiderman transparente
8003ECDE 2400

Activar selección de nivel
800B4F80 0001

Activar "What If Contest?"
800B4F5C 0001

Activar todos los *story boards*
800A56DC 0102

Activar todos los trajes
800A5708 FFFF
800A570A FFFF

Activar todos los personajes
800A570C FFFF
800A570E FFFF

Activar todas los vídeos
800A5710 FFFF
800A5712 FFFF

Activar todas las colecciones de cómics
800A5714 FFFF
800A5716 FFFF

Activar todas las portadas
800A5718 FFFF
800A571A FFFF

Activar todo
50000A02 0000
800A5708 FFFF

Modificar traje
800A5704 00??

(Cambia ?? con cualquiera de las siguientes combinaciones para conseguir distintos trajes)

00 - Spiderman
01 - Spiderman 2099
02 - Simbionte
03 - Captain Universe
04 - Spidey Unlimited
05 - Amazing Bag Man
06 - Scarlet Spidey
07 - Ben Reilly
08 - Quick Change Spidey
09 - Peter Parker

TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

MEDAL OF HONOR ¡OTRO, OTRO, OTROOO!

OTRA ARENA PARA MATAR EL TIEMPO (Y LO QUE HAGA FALTA)
Cuando creíamos que teníamos ya todos los códigos existentes para este magnífico juego, salta otro como un champiñón. Como en los anteriores, debes ir a la pantalla Options e introducir en la máquina Enigma el código SPYSCHOOL. Ahora, en el modo Multiplayer dispondremos de una nueva arena.

ESTO ES FÚTBOL TELEFUTBBIES

SÚPER BEBÉS
En el menú principal, pulsa ➡, ■, ⬆, ⬆, R2 y escucharás un extraño sonido. Ahora, cuando empieces un partido, todos los jugadores se habrán convertido en enormes bebés (no sólo mentalmente como es habitual, sino también físicamente).



COLIN MC RAE RALLY 2.0
LA SOMBRA QUE MAS CALIENTA... MOTORES

MODO SOMBRA
Mientras conduzcas con una vista exterior del coche, pulsa R2 + ▲ exactamente al mismo tiempo. El coche desaparecerá, dejando únicamente como testimonio del flamante coche que controlamos una misteriosa sombra en la carretera. Para volver a la visión normal, pulsa ▲ unas cuantas veces.



N-GEN RACING
¡UNA DE TRUCOS, VOLANDO!

CÓDIGOS
En el menú principal introduce las siguientes combinaciones de botones (lo has de hacer algo rápido).

Todos los Campeonatos y Permisos
R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1

400 Millones de Créditos (Modo N-Gen)
R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

Jets de Bonus (Modo N-Gen)
R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1



V-RALLY 2 DE VUELTA A LA CARRETERA

CIRCUITOS OCULTOS
Introduce como nombre de tu conductor cualquiera de los siguientes para acceder a nuevos circuitos.

CDLC	Circuito oculto 1
CDLCA	Circuito oculto 2
CDLCB	Circuito oculto 3
CDLCC	Circuito oculto 4
CDLCD	Circuito oculto 5

TOCA WORLD TOURING CARS
TODOS LOS DÍAS... TOURING CARS

AHORA TOCA UNA DE TRUCOS
Cada vez que consigues alcanzar el requisito que te impone un equipo obtendrás uno de estos códigos de acceso a nuevos y divertidos modos de juego en Carrera Rápida o Libre. Introdúcelos en Bonus, dentro del menú de Opciones.

ONE2MANY	Visión Borrosa
SHINY	Los coches quedan muy lucidos
BACKWARDS	Modo Espejo
STRETCH	Dobla la altura de todos los desniveles
MUSCLE	Da algo más de 'poderío' a tu coche
MOON	Gravedad baja (das unos botes espeluznantes)
NITRO	Pulsa L1 para tener un extra de aceleración
KABOOM	Cuando pasas encima de terreno duro, el coche saldrá por los aires
DRIVER	Suspensión ligera
BRICK	Absolutamente nada ni nadie te dañará
DOTTY	Todos los coches secretos son más duros de conducir



Cuenta atrás

vedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

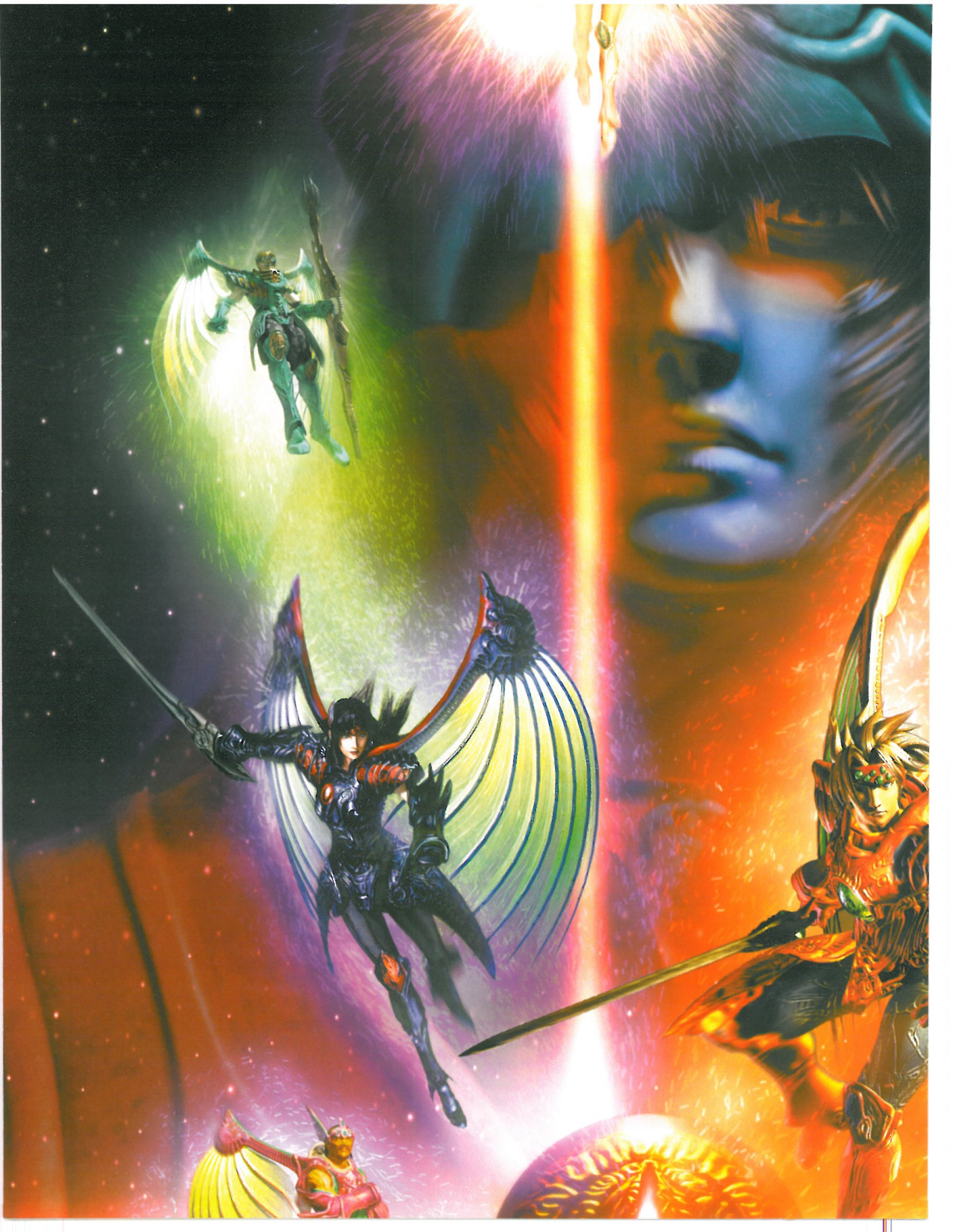
TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
OCTUBRE		
MIKE TYSON BOXING	CODEMASTERS	PROEIN
BALLISTIC	THQ	PROEIN
MOHO	TAKE 2	PROEIN
MARTIAN GOTHIC UNIF.	TAKE 2	PROEIN
DISNEY WORLD RACING	EIDOS	PROEIN
CIRCUIT PRO BOWLING 2	THQ	PROEIN
TRON BOONE	CAPCOM	PROEIN
VANISHING POINT	ACCLAIM	ACCLAIM
JEREMY MCGRATH		
SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
ECW ANARCHY RULZ	ACCLAIM	ACCLAIM
ATV QUAD RACERS	ACCLAIM	ACCLAIM
SNO-CROSS CHAMP. RAC.	CRAVE ENTERTAINMENT	ACCLAIM
DAVE MIRRA BMX	ACCLAIM	ACCLAIM
REEL FISHING 2	CRAVE ENTERTAIMENT	ACCLAIM
HBO BOXING	ACCLAIM	ACCLAIM
CASTROL HONDA 2000	MIDAS INTERACTIVE	ACCLAIM
SURF RIDERS	SUNSOFT	UBI SOFT
EUROPEAN SUP. LEAGUE	VIRGIN	VIRGIN
NIGHTMARE C. 2	ACTIVISION	KONAMI
RUGRATS: EXCURSIÓN	THQ	PROEIN
MTV SPORTS: TJ LAVIN	THQ	PROEIN
DANGER GIRL	THQ	PROEIN
MTV SPORTS: SKATEB.	THQ	PROEIN
TONY HAWK'S 2	ACTIVISION	PROEIN
STAR TREK: INVASION	ACTIVISION	PROEIN
TENCHU 2	ACTIVISION	PROEIN
DUKE NUKEM: POB	GTI	INFOGRAMES
INCREDIBLE CRISIS	TITUS	VIRGIN
EARTHWORM JIM 3D	INTERPLAY	VIRGIN
FORMULA 1 2000	PSYGNOSIS	SONY
NOVIEMBRE		
BUGS Y TAZ	INFOGRAMES	INFOGRAMES
ASTERIX GALLIC WAR	INFOGRAMES	INFOGRAMES
DIGIMON WORLD	BANDAI	ACCLAIM
MCCGRATH VS. PASTRANA	ACCLAIM	ACCLAIM
ULTIMATE FIGTH. CHAMP.	CRAVE ENTERTAINMENT	ACCLAIM

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
MORTIMER THE CHICKEN	CRAVE ENTERTAINMENT	ACCLAIM
CALIFORNIA WATER SP.	MIDAS INTERACTIVE	ACCLAIM
WORLD EQUESTRIAD G.	MIDAS INTERACTIVE	ACCLAIM
RC REVENGE (PS2)	ACCLAIM	ACCLAIM
JET LON GP (PS2)	CRAVE ENTERTAINMENT	ACCLAIM
BUST A MOVE 4 (PS2)	ACCLAIM	ACCLAIM
ARMORED CORE 2 (PS2)	FROM SOFTWARE	ACCLAIM
EVERGRACE (PS2)	FROM SOFTWARE	ACCLAIM
ETERNAL RING (PS2)	FROM SOFTWARE	ACCLAIM
HELL BOY	CRYO	VIRGIN
DINO CRISIS 2	CAPCOM	VIRGIN
ESTO ES FUTBOL 2	SONY	SONY
SPYRO 3	UNIVERSAL	SONY
LA SIRENITA	DISNEY	SONY
MS. PACMAN	NAMCO	SONY
CRASH BASH	UNIVERSAL	SONY
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY	SONY
TEKKEN T. TOURN. (PS2)	NAMCO	SONY
RIDGE RACER V (PS2)	NAMCO	SONY
FANTAVISION (PS2)	SONY	SONY
READY 2 RUMBLE 2 (PS2)	MIDWAY	VIRGIN
DICIEMBRE		
READY 2 RUMBLE 2	MIDWAY	VIRGIN
KASPAROV	TITUS	VIRGIN
LEGEND OF DRAGOON	SONY	SONY
WDL: THUNDER TANKS	3DO	VIRGIN
BOMBERMAN (PS2)	HUDSON SOFT	VIRGIN
MUD SWEAT&GEARS (PS2)	INTERPLAY	VIRGIN
STREET FIGHTER EX 3 (PS2)	CAPCOM	VIRGIN
SIDEWINDER (PS2)	TITUS	VIRGIN
STUNT GP (PS2)	TEAM 17	VIRGIN
FIFA 2001 (PS2)	EA	EA
2001		
FINAL FANTASY IX	SQUARE EUROPE	ACCLAIM
ARMY MEN: SH 2	3DO	VIRGIN
RAT PACK GAMES	3DO	VIRGIN
TECHNOMANCER (PS2)	QUBE	VIRGIN
GALLEON (PS2)	INTERPLAY	VIRGIN
ARMY MEN SHOOTING	3DO	VIRGIN
CRUSADERS OF M&M 2	3DO	VIRGIN
ARMY MEN AA 2 (PS2)	3DO	VIRGIN
ARMY MEN SH 2 (PS2)	3DO	VIRGIN

Lamentablemente la espera de *Final Fantasy IX* se va a hacer más larga de lo que esperábamos: hasta febrero del 2001 no podremos acompañar a Zidane y compañía en una nueva fantasía final (y van...). Pero para haceros la demora algo más soportable os ofrecemos una segunda previa sobre el juego y otro suculento adelanto del que se perfila como RPG de las Navidades: el mastodóntico *Legend of Dragoon* de Sony. Además, echamos un primer vistazo a dos excelentes continuaciones, pues a *Tony Hawk's* y los ninjas de *Tenchu* les han salido dos hijos muy majos.

ACCESO DIRECTO





LEGEND OF DRAGOON

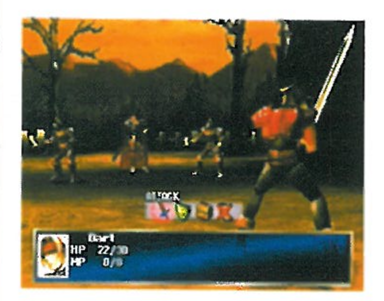
EL RPG MÁS *SONYADO*

DESARROLLADOR: SONY
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: DICIEMBRE

Al poner el primer CD del mastodóntico *Legend Of Dragoon* en la PlayStation no pudimos evitar sentir un cierto nerviosismo equiparable al que sintieron los egipcios el día que inauguraron la pirámide de Keops. La pregunta es obvia: ¿han valido la pena los tres años de trabajo de un equipo de cien personas para dar forma a este RPG de proporciones faraónicas o hubiera sido mejor, por ejemplo, invertir el dinero en crear un CD a prueba de incendios y hermanos menores? Tras completar una cuarta parte de esta epopeya PlayStationera os podemos adelantar que estamos ante un auténtico portento audiovisual que supone una excelente piedra de toque para los próximos RPGs que desarrolle Sony internamente. Aunque el juego lo tiene muy, muy difícil para lograr hacer sombra a los lanzamientos de esa fábrica de sueños que es Square y a su saga más conocida en Occidente (nota para lectores principiantes: sí, estamos hablando de *Final Fantasy*). Pero dejemos las comparaciones odiosas a un lado y hablemos del juego que protagoniza este artículo.

LA PRIMERA IMPRESIÓN ES LA QUE CUENTA

Legend Of Dragoon se inicia con una sobresaliente secuencia de vídeo en la que vemos con el corazón encogido cómo los malos de turno arrasan un poblado y secuestran a Shana, una de las protagonistas del juego. Empezamos la aventura en la piel







de Dart, el típico héroe huérfano desde pequeño, que decide rescatar a su amiga de la infancia Shana, encontrando por el camino nuevos aliados con los que liberar-a-la-población-de-la-tiranía-y-salvar-al-mundo-en-general-porque-él-es-así-de-generoso… ¡Arf, arf! (sonido de respiración entrecortada tras recitar de memoria y sin tomar aire el mismo argumento visto en tropecientos juegos de rol). Dart y sus compañeros descubrirán a lo largo de su periplo el poder de los *dragoones*, que les permiten transformarse en las batallas en unos seres superiores (no, no se convierten en redactores de Planet tal como apuntaban los rumores) al más puro estilo *Power Ranger*.

Legend Of Dragoon sigue a pies juntillas el sistema gráfico impuesto por *Final Fantasy*. Por un lado los escenarios prerrenderizados son de una calidad sublime, utilizando un gran número de animaciones pregrabadas que dejan con la boca abierta. Cuando vemos fluir un riachuelo entre unas montañas, por ejemplo, su realismo y belleza son capaces de hacernos soltar una lagrimilla de emoción (entre otras cosas, porque hace 15 días disfrutábamos de nuestras vacaciones en los Pirineos… ¡Buaaaaa! ¡No queremos trabajar!).

Los polígonos se han reservado para representar a los personajes y las escenas de batalla. Aunque en algunas ocasiones los gráficos en 3D no pasan del mero aprobado (los protagonistas tienen más junturas que una cocina alicatada con fichas de dominó) hay que reconocer que los entornos de batalla y los efectos de luz de las magias son para quitarse el sombrero. Un aspecto novedoso de este juego es que en ciertas ocasiones se utiliza el motor gráfico de las batallas para escenificar algunas secuencias mediante gráficos en tiempo real. Por cierto, que los vídeos prerenderizados son excelentes, pero en el primer CD son más escasos que las palabrotas en *La Casa de la Pradera*, cosa bastante extraña porque se han creado ni



¡A METAMORFOSEARSE!

Tus luchadores, además de repartir mandobles, también pueden transformarse en *dragoones*, unas bestias pardas capaces de lanzar hechizos —los humanos no pueden utilizar la magia— y que se distinguen gracias a las gráciles alas que les nacen en la espalda talmente como si fueran consumidores habituales de la refrescante bebida Red Bull (nótese aquí la aparición de una marca comercial en un intento patético por conseguir un anuncio para la revista). Lástima que para lograr tal metamorfosis haya que rellenar una barra de "energía espiritual" a base de dar jarabe de palo a los enemigos, cosa que suele llevar bastante tiempo. Ahora bien, cuando logréis activar la conversión en *dragoon* preparaos para ver un auténtico festival de luz y color cual camiseta del payaso de Micolor.



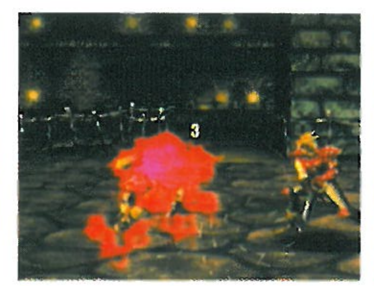
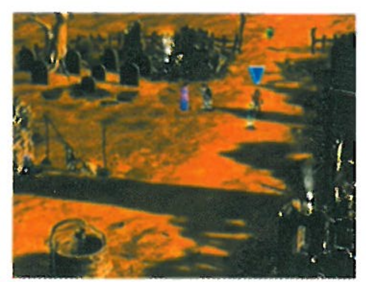
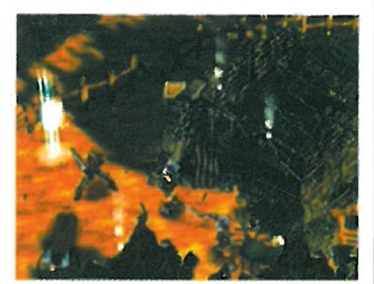










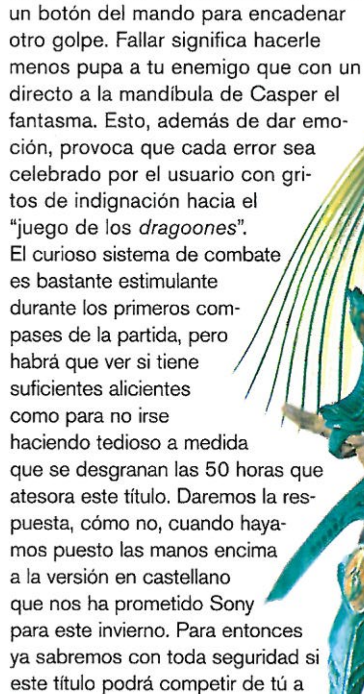




más ni menos que 30 minutos de *Full Motion Video* para este juego.

INNOVACIOONES

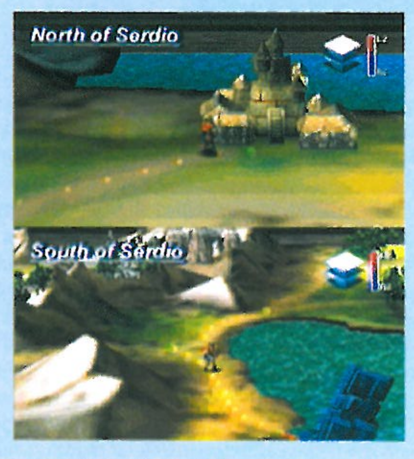
El aspecto más original de *Legend Of Dragoon*, sin embargo, no está en sus gráficos ni mucho menos en su argumento, sino en su sistema de combate por turnos que tiene todos los números para suscitar pasiones enfrentadas entre los usuarios. Básicamente, la idea es que en *Legend Of Dragoon* uno no se limita a ordenar a que el personaje ataque, esperando mientras a que se ejecute la orden mientras se repantinga tranquilamente en el sillón. Aquí los ataques hay que sudarlos. Cuando uno de tus aliados da un golpe aparece en pantalla una señal cuadrada que se ilumina unas décimas de segundo, momento en el cual deberemos pulsar un botón del mando para encadenar otro golpe. Fallar significa hacerle menos pupa a tu enemigo que con un directo a la mandíbula de Casper el fantasma. Esto, además de dar emoción, provoca que cada error sea celebrado por el usuario con gritos de indignación hacia el "juego de los *dragoones*".

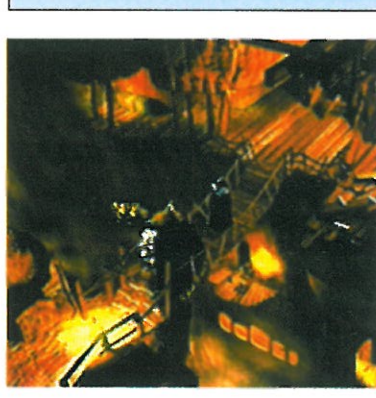
El curioso sistema de combate es bastante estimulante durante los primeros compases de la partida, pero habrá que ver si tiene suficientes alicientes como para no irse haciendo tedioso a medida que se desgranan las 50 horas que atesora este título. Daremos la respuesta, cómo no, cuando hayamos puesto las manos encima a la versión en castellano que nos ha prometido Sony para este invierno. Para entonces ya sabremos con toda seguridad si este título podrá competir de tú a tú con los RPGs de Square, o bien si *Final Fantasy IX* va a ser el *San Jorge* del *Dragoon* de Sony cuando salga en febrero.

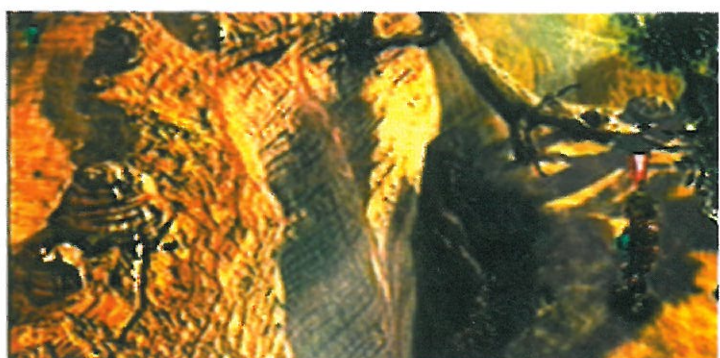


RECORRE LA LÍNEA DE PUNTOS

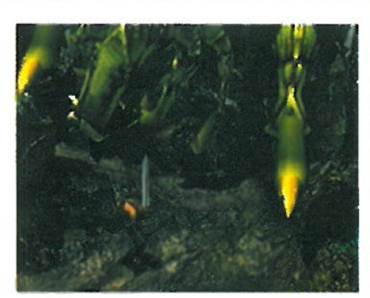
El mapa de *Legend Of Dragoon* está magníficamente recreado en tres dimensiones y es uno de los más aparentes y sólidos que hemos visto en un RPG. Lástima que el juego, en lugar de dejarnos vagar por él a nuestro libre albedrío, nos obligue a seguir unas rutas preestablecidas que se representan con unas líneas de puntos. Vamos, que en más de una ocasión hemos tenido la sensación que más que el mapa de un juego de rol era la pantalla de selección de nivel de un juego de plataformas. Este sistema impide que vayamos vagando sin sentido por el ancho mundo pero, como contrapartida, también hace que el jugador tenga menos libertad de ruta que el ascensorista de la *Torre Eiffel*.



















FINAL FANTASY IX



FANTASÍA 2001

¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: SQUARE
EDITOR: SQUARE EUROPE
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: FEBRERO 2001

Todavía no estamos cerca del Final. Ni muchísimo menos. No sólo porque después de pasarnos un mes enganchados aún no hayamos conseguido contemplar la ansiada escena que culmina este magnífico RPG (tampoco es cuestión de cargarse de buenas a primeras la versión japonesa… ¿ha colado?), sino porque en estos momentos nos encontramos bastante lejos de tener alguna oportunidad de disfrutar con *FFIX* en nuestro país. Sí amigos, al parecer hasta dentro de cuatro meses no se habrá acabado la traducción española del juego (porque queremos las cosas bien, no como aquel churro lingüístico que supuso *FFVII*, ¿no?), por lo que habrá que seguir mordiéndose uñas, codos y antebrazos como mínimo hasta el mes de febrero (¡Buaaaaah!).

VERLO PARA CREERLO

Pero dejémonos de imprevistos respecto al lanzamiento de la última maravilla de Square, y hablemos algo de ella. Después de haber jugado en profundidad, no podemos por menos que reafirmarnos en las opiniones que dimos en la previa del mes anterior: a nivel visual, este juego es una auténtica obra de arte. La increíble imaginación de los diseñadores se ve plasmada en unos fondos prerrenderizados insuperables, llenos de detalles realistas pero que dotan de una ambientación mágica y onírica al juego inolvidable (si cobráramos por adjetivo escrito, anda que íbamos a seguir aquí…). ¿Ejemplos? Inagotables. Desde la fabulosa ciudad de Lindblum hasta el decadente pueblo de Madain Sari, pasando por el tenebroso templo de Oeilvert o el oscuro volcán Gulg, esta gran cantidad de escenarios va de la mano de una mayor calidad gráfica plasmada en cada uno de ellos. Si a esto le unimos una pasmosa suavidad en los movimientos de los personajes, unos efectos en las magias mucho más fluidos que en *FFVIII* y unas secuencias de vídeo de auténtica antología, podéis empezar a formaros una idea de lo que os estáis perdiendo hasta febrero (os lo habíamos dicho ya, ¿no?).

HÉROES CON SABOR CLÁSICO

FFIX presenta unos personajes, situaciones y línea argumental que se presumen muy absorbentes. Podemos –casi– afirmar categóricamente que tanto los personajes principales como la numerosa legión de secundarios tienen un atractivo y una personalidad que darían mil patadas a ciertas Selphies o Barrets alias "Zangief, préstame algo de carisma, que no me

CON OCHO BASTA

Aquí están los dos protagonistas que faltaban para completar la cuadrilla de los ocho personajes principales de *Final Fantasy IX*. A Zidane, Garnet, Steiner, Vivi, Freija y Quina se le suman:



EIKO CAROL
PROFESIÓN: APRENDIZ DE HECHICERA

Niña pizpireta y traviesa que ejerce como "chica para todo" en un poblado de Moogles y que después de ver a Zidane es incapaz de despegarse del grupo ni aplicándole agua hirviendo. Esto le llevara a pillar algún que otro berrinche y cabreo, porque la sibilina Garnet también ha puesto sus ojos en el ladronzuelo (señores, la batalla está servida). Eiko tiene poderes mágicos ocultos que acabarán saliendo a la luz y guarda en su bolsillo una pequeña sorpresa. Por más que nos rompamos la cabeza, no entendemos por qué la pequeña Eiko presenta en la cabeza un cuerno de unicornio y lleva un traje que le sobra 20 tallas más o menos.

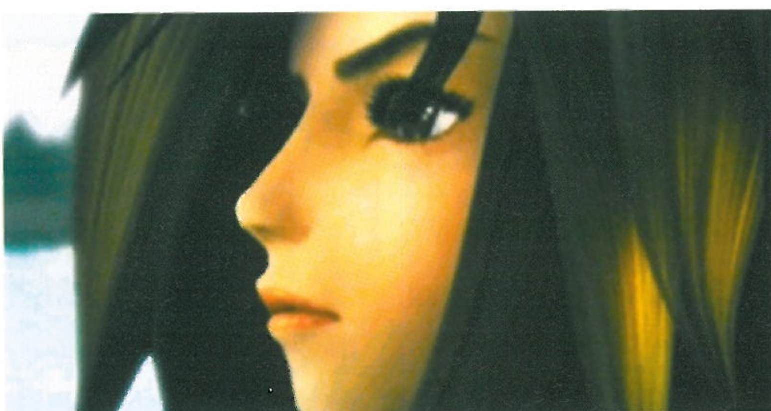
SALAMANDER CORAL
PROFESIÓN: ASESINO

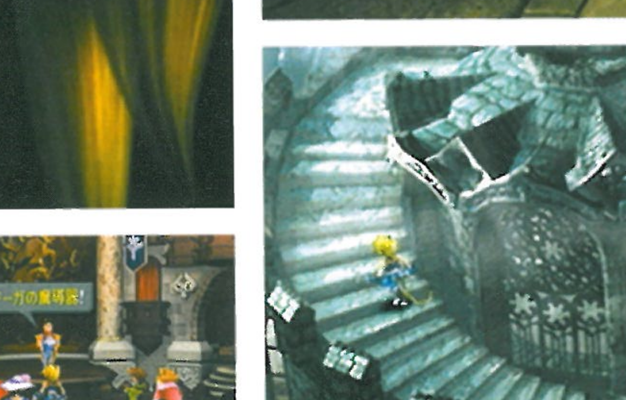
Mercenario a sueldo en sus ratos libres, este admirador de Llongueras (menudo peinado que luce el hombre) acabará formando parte del grupo de Zidane más o menos con el mismo nivel de integración que Anelka en la plantilla del Real Madrid. Solitario, hosco y con menos alegría que Leonard Cohen en la Feria de Abril, Salamander aparece y desaparece como el Guadiana y parece que sólo hace buenas migas con la misteriosa Freija. Al igual que Shadow en *FF VI*, una vez en combate es capaz de lanzar al enemigo todo lo que se le pone a tiro, salvo ropa interior y revistas *PlanetStation* (y es que aún quedan cosas en la vida de las que uno no puede desprenderse nunca).





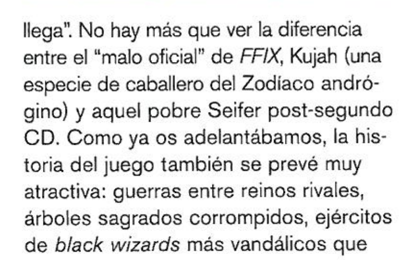














"¡Jo! ¡Yo pedí a dos muchachos para ayudarme a *limpiar* la ciudad y me envían a los payasos de Micolor!"

llega". No hay más que ver la diferencia entre el "malo oficial" de *FFIX*, Kujah (una especie de caballero del Zodíaco andrógino) y aquel pobre Seifer post-segundo CD. Como ya os adelantábamos, la historia del juego también se prevé muy atractiva: guerras entre reinos rivales, árboles sagrados corrompidos, ejércitos de *black wizards* más vandálicos que una convención de *hooligans* beodos, cristales mágicos, traicioneros secuestros y viajes interdimensionales. Ahora bien, no es hasta el tercer CD que gozamos de libertad de movimientos y flexibilidad de acciones, ya que durante los dos primeros compactos nos veremos deslumbrados por maravillosas secuencias de vídeo, ingentes diálogos y espectaculares situaciones, pero lo que es jugar, jugar... vamos, parece que mucho no jugamos. Pero aún así no creáis que en *FFIX* la acción está relegada a un segundo plano: además de los trepidantes combates, parece que los programadores han echado un vistazo a *Chrono Cross* (se puede decir así) y ahora no asistiremos a interminables invocaciones. Asimismo, durante el transcurso de la historia presenciaremos excitantes combates paralelos, batallas que empiezan con cuatro gatos y acaban que parece que haya que dar la vez del mogollón de tropa que llega a juntarse y desesperadas huídas con numerosos enemigos pisándonos los talones. Y como colofón a todas las excelencias del juego, el gran Nobuo Uematsu ha recordado más que nunca los viejos tiempos y ha parido una mágica banda sonora de una increíble variedad de registros: desde música circense o cortesana a emocionantes sonatas de piano. Exquisiteces y más exquisiteces que aún nos faltan por descubrir reunidas en un título que lamentablemente no veremos por estos lares hasta (¿ya lo hemos señalado, no?) febrero del año que viene, como poco.

¿QUÉ SERÍA DE UN *FF* SIN CHOCOBOS NI CARTAS?

Dentro de la gran variedad de minijuegos que presenta *Final Fantasy IX*, hay dos que destacan sobre todos los demás: el de los chocobos (Let's Go Chocobo!) y el de cartas (bautizado como Quad Mist). En el caso de las plumíferas aves marca de la casa Square, nuestra misión será buscar a picotazos (del Chocobo, se entiende) dentro del Bosque de los Chocobos una serie de ítems enterrados que podremos intercambiar a un Moogle por ilustraciones que nos permitirán desenterrar, en el mapa de campaña, valiosos tesoros. En lo que respecta al juego de cartas, lo cierto es que su "idea original" y mecánica parece tener un sabor a recalentado de baratillo del fabuloso minijuego de *FF VIII* bastante notable, pero aún así os podemos asegurar que engancha lo suyo.













En *Tenchu 2* hay más cortes que en las carreteras francesas.

TENCHU 2

ASESINOS NATOS

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: ACQUIRE INC.
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: ¡YA!

Sherlock Holmes levántandose de su tumba acuosa tras morir en una novela, Ripley clonada en *Alien* Resurrección, Tom Jones volviendo del más allá musical para delirio de octogenarias histéricas... Todos ellos tienen algo en común: son estratagemas más o menos baratas que han permitido a los que mandan dar al pueblo lo que quieren: la resurrección de personajes principales (léase 'lucrativos') sin los cuales sus producciones caían en picado. Así pues, ¿cómo podía Activision ofrecerte a ti (el público jugón) lo que sin duda quieres y recuperar a Rikimaru de su tan sentida muerte para *Tenchu 2*? Si bien es probable que nos hubiéramos tragado cualquier chorrada por volver a ver al ninja de cuernos capilares en nuestras pantallas, Activision se ha abstenido de insultar nuestra inteligencia (por ahora) y ha producido, tal como se lleva últimamente, una precuela que se desarrolla antes del *Tenchu* original.

Pero las precuelas también tienen sus problemas, claro, y todos los que se preguntaron por qué las naves espaciales de *La amenaza fantasma* tenían un aspecto más avanzado que los *TIE-Fighters* y los *X-Wings* (por lo visto el Imperio abolió el plan Renove) ya pueden ir preparándose para darle vueltas al hecho de que Riki y Cía. sean aquí más duchos en esto de dar el pasaporte a los malos hacia el otro barrio que en el título de su debut. Después de todo, la única forma de impulsar la jugabilidad es reforzar las habilidades de los jugadores, ¿no?



UN JUEGO CON ENTIDAD PROPIA

Al final Activision ha pasado con buen pie por la fina línea que separa un juego realmente nuevo de la típica secuela con novedades escasas y desconcertantes niveles 'olvidados' para aprovechar un tirón comercial. La llegada de un nuevo héroe, Tatsumaru, ha dado cabida a la inclusión de todo tipo de aportaciones radicales sin dar al traste con la integridad de los personajes de Ayame y Riki. Los dos personajes de la primera parte aún protagonizan la mayor porción del juego, y es la forma tan sutil de mejorar la jugabilidad lo que más impresiona. El gancho para trepar, por ejemplo, ahora ES de verdad un gancho. Ya no puedes afianzarlo en cualquier superficie más plana que el encefalograma de un Teletubbie, sino que debes limitarte a salientes a los que realmente pueda quedar cogido. Para dar más énfasis al asunto, dispondremos de un sistema de apuntado mediante el cual dirigir el gancho hacia arriba y por encima del saliente encarado, en lugar de tirarlo directo al punto deseado. Es una excelente alteración que casa a la perfección con la ambientación cronológica del juego (es menos avanzado tecnológicamente) y a la vez exige una mayor habilidad a los jugadores veteranos. En esa misma línea, si ahora vamos pavoneándonos por ahí con la espada desenvainada hay muchas más posibilidades de que nos descubran. Los jóvenes e inexpertos Ayame y Rikimaru no saben esconder muy bien una espada fuera de su funda (aún no saben que lo de ponérsela a la espalda y silbar no cuela) y por lo tanto el jugador debe currárselo un poquito más para seguir sin ser detectado por el enemigo.

Y hablando del enemigo, ¿a qué pringados les ha tocado en esta ocasión hacer de malos? En esta ocasión, en lugar de acometer misiones 'de estar por casa' como en el original (asesinar a un oficial rebelde aquí, liquidar a algún que otro culto allá) ahora nos encontramos en medio de un gran fregado en toda regla.

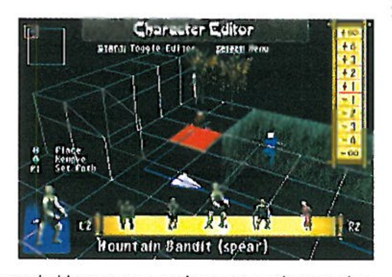






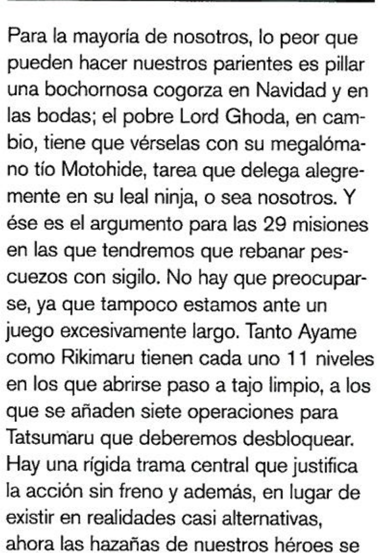






Arriba: - ¿A dónde vas cariño?
- Lo siento, pero tengo que volver al "tajo".





Para la mayoría de nosotros, lo peor que pueden hacer nuestros parientes es pillar una bochornosa cogorza en Navidad y en las bodas; el pobre Lord Ghoda, en cambio, tiene que vérselas con su megalómano tío Motohide, tarea que delega alegremente en su leal ninja, o sea nosotros. Y ése es el argumento para las 29 misiones en las que tendremos que rebanar pescuezos con sigilo. No hay que preocuparse, ya que tampoco estamos ante un juego excesivamente largo. Tanto Ayame como Rikimaru tienen cada uno 11 niveles en los que abrirse paso a tajo limpio, a los que se añaden siete operaciones para Tatsumaru que deberemos desbloquear. Hay una rígida trama central que justifica la acción sin freno y además, en lugar de existir en realidades casi alternativas, ahora las hazañas de nuestros héroes se entrelazan la mar de bien, emprendiendo todos ellos ataques simultáneos y escalonados en las mismas áreas.

Aunque estos sitios resultan bastante familiares –al fin y al cabo sigue siendo el Japón feudal– el hecho de enfrentarnos a un cuerpo militar más experto significa que por todas partes encontraremos trampas mortales mucho de una manera mucho más frecuente a la que estamos acostumbrados. Como son más organizadas, las tropas de Motohide también están apostadas de forma más *profesioná*, con lo cual en vez de limitarnos a andar por el agua tendremos que sumergirnos bajo la superficie a menudo para permanecer inadvertidos. Acechar debajo del agua respirando a través de una caña de bambú al más puro estilo "Tarzán de pacotilla" para emerger detrás de un enemigo confiado es una auténtica gozada.

Por lo que hemos podido jugar, *Tenchu 2* promete más que una noche encerrado en el ascensor con Angelina Jollie. La versión que obra en nuestro poder apenas está completa al 70% y presenta cierta ralentización y algunos fallos menores (como un gancho de escalada poco fiable y algunos guardias con percepción extrasensorial). Ahora bien, que ya en su actual estado sea fascinante demuestra no sólo el atractivo de su premisa central, sino hasta qué punto se ha visto cristalizada en la práctica (¡toma retórica!). ¿Merodear a hurtadillas y hacer estragos desde las sombras como un ligón de discoteca? ¡Apenas podemos esperar!

DISEÑA TU DOJO

Por si proporcionarnos la experiencia de sigilo más absorbente posible fuera poco, *Tenchu 2* también incluirá un editor de niveles que permitirá dar rienda suelta a nuestra creatividad en su vertiente más cruel, diseñando sucias emboscadas para dejar secos a los personajes de amigos, conocidos y familiares. Aunque podemos colocar baldosas y personajes como mejor nos plazca a lo largo y ancho del área de juego, un trabajo hecho de cualquier manera no incrementará nuestra armonía con el universo. No, el Japón medieval es un sitio peligroso y eso no lo cambiaremos con una nueva decoración por mucho que tengamos todos los números de *Casa Viva*. Aplícate el cuento de estos consejos que te servirán (o al menos pasarás un rato ameno leyéndolos) para construir tu escenario para el crimen.

TU CAMA NO DEBE ESTAR FRENTE A LA PUERTA
Sigue esta regla para no dormir en la 'posición del ataúd', que es donde acabarás si sobas a plena vista de una entrada de las que parecen decir "se aceptan shurikens".

ORIÉNTATE EN CADA PARED
Así cuando oigas "¡agghh, intrusos por la zona Oeste!" podrás estar seguro de que escapas en la dirección correcta (Este).

CUELGA AMULETOS EN SITIOS FORTUITOS
Sí, cuelga tu 'amuleto' de la suerte (tu espada) bien cerca de la cama y coloca siempre unos cuantos 'amuletos de puntas' (tus shurikens) en lugares ocultos, por si te pillan por sorpresa.

CUELGA UN AMULETO DEL VIENTO PARA "REDUCIR EL PASO DE CHI" (ENERGÍA POSITIVA)
Asegúrate de colgar el amuleto justo a la entrada para enterarte de que alguien intenta colarse con intenciones homicidas (con lo cual también reduces derrame de sangre desde tus miembros al suelo, que nunca va mal).

PON ROCAS ALREDEDOR DE TU UBICACIÓN PARA "DESVIAR EL SHA" (ENERGÍA NEGATIVA)
Desviar el sha es buena cosa. Y desviar flechas y otros tipos de armas arrojadizas (¡cuánta negatividad!) es aún mejor: coloca unas rocas bien gordas.









"Ostras, esa explosión ha dejado un socaBond que no veas".

007 RACING

CON LICENCIA PARA MATAR... CONDUCIENDO

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: EA
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
LANZAMIENTO: ESTOOO...

Admitámoslo: ¡Se trata sin duda de una de las peores ideas para un videojuego que jamás hayamos oído! O sea, sentar a Bond en una carrera automovilística junto a Blofeld, Goldfinger y demás villanos y secundarios sería como [balbuceos], bueno, como desaprovechar una licencia de *Los Simpson* para hacer un juego de bolos... y... y a ver quién tendría las narices de hacer algo así, ¿eh? ¡Pero espera, no pases la página con esa cara de resignación! Que no te engañe el nombre, porque *007 Racing*, lo creas o no, no es ningún juego de carreras. ¿Confuso/a? También lo estábamos nosotros, pero deja margen para un suspiro de alivio ya que hemos de reconocer (si no te fías de nosotros, ¿de quién te vas a fiar? Bueno, mejor no respondas...) que este título tiene potencial.

LAS BONDADES DE LA CONDUCCIÓN

Según el *product manager* de *007 Racing*, Peter Royea, al que le consiguieron sonsacar cómo surgió el proyecto: "A menudo hablábamos (entre nosotros) de lo que molaría combinar unos buenos mecanismos de conducción y unos controles tipo arcade con el universo de Bond. Ya sabes, «dame los *gadgets*, dame los coches clásicos de Bond, dame los malos...». Así que cuando firmamos el contrato de *El mañana nunca muere* el año pasado y más tarde nos pusimos de acuerdo con la MGM para hacer juegos de Bond, empezamos a desarrollar este título con el productor de *Need For Speed III*. Uno de los elementos del juego que funcionaba realmente bien era el mecanismo de la persecución policial, y en vez de intentar extraer las secuencias de persecución de las diversas pelis de Bond y entrelazarlas de algún modo, lo que queríamos era trabajar con MGM y Danjack para crear una nueva misión de Bond."

Bueno, parece que ahora las cosas empiezan a cobrar un talante mucho más halagüeño. En lugar de un juego de karts más artificial que los morros de medio famoseo nacional, *007 Racing* empieza a parecer un producto Bond oficial concebido con esmero y con una jugabilidad basada en una fórmula de éxito. Aunque bueno, lo mismo se podía decir del poco atractivo *El Mañana Nunca Muere*, así que sólo algunas partiditas de prueba disiparán del todo nuestras reservas iniciales. Al menos, de momento sabemos que en lugar de estar confinado a un circuito (lo cual sería un poco ridículo. ¿Alguien se imagina una misión en plan *Bond Tiovivo Simulator* dando vueltas a una pista cerrada "modelo huevo"?) hay que ir de A a B, despachando a los enemigos que te encuentres con el arsenal de armas de tu vehículo.

EL MUNDO NO PUEDE ESPERAR

Dado que el título apenas ha iniciado su arduo trayecto hacia las estanterías de





Este juego parece encerrar muchas Bondades.







las tiendas, es difícil precisar los detalles de la trama, pero al menos tenemos la lista final de vehículos: tres BMW –o sea, el 750, el Z3 y el Z8– los Aston Martín –el DB5 con su chapa a prueba de balas y todo– y el Lotus Esprit..." ¡Jaarl! ¡El Lotus! ¡El famoso coche Bond que se puede conducir debajo del agua! Lástima que Royea haya disipado nuestras fantasías sobre una persecución acuática: "No puedo confirmarlo ahora mismo, pero seguramente el Lotus no será submarino. Es una cuestión de si se podría o no incorporar la física subacuática al motor de juego sin ponerlo en peligro." Para el hombre para quien el mundo nunca es suficiente y que bebe vodka con martini como aquel que come pipas, una omisión así sería una excusa válida para usar su licencia para matar. Para los demás, en cambio, con lo que hay nos basta, aunque ya podemos ir tomando asiento porque la aparición de *007 Racing* va para largo. Eso sí, ten por seguro que el juego parece ir en la dirección correcta.



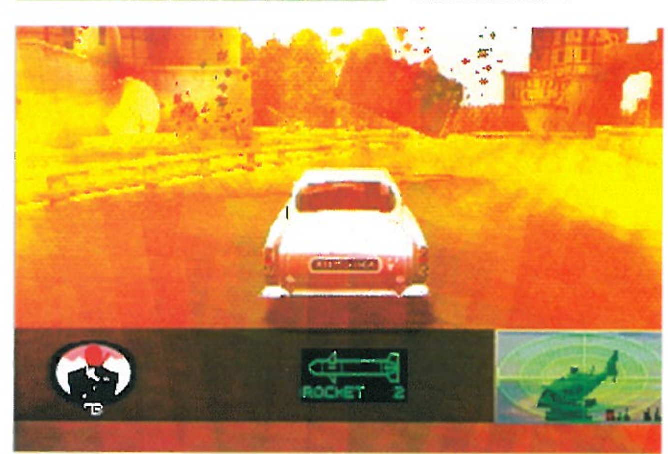


¡Buuuuum!
"Patxi, me parece que el botón que has apretado no era el mechero del coche".

URDIENDO UN DESTINO FUNESTO PARA BOND

Para ser un concepto constreñido por la necesidad de mantener siempre a Bond en el coche (siguiendo la idea de que cuanto más especializado es un motor de juego, más bueno es), la trama de *007 Racing* podría disfrutar de una notable libertad. Esto se debe en gran medida al amplio surtido de tipos de misión que la programación permite, de modo que si en un nivel Bond va localizando bombas contrarreloj, en el siguiente se evadirá de unos enemigos en una persecución a toda pastilla o incluso se las verá él solito con un camión más largo que un día sin Pan… etStation (ehm, ¿se ha notado mucho la publicidad encubierta?). En una sección genial, los frenos del espía más chic dejan de funcionar y hay que tomar las curvas a una velocidad terminal. Desde luego hay la suficiente variedad como para que juegues una y otra vez hasta que, invariablemente, consigas a la chica (¿puntos? estooo… ¿a quién le importan los puntos?).

Los miembros del equipo de desarrollo de *007R* son un poco reticentes a la hora de mostrar su trabajo al mundo preocupados de que, en su actual estado, todo quisque lo prejuzgara injustamente. El juego se encuentra todavía en una fase pre-alfa, lo que significa que si desarrollar un juego fuera como hacerse un café, EA sólo habría decidido que tenía sed y apenas habría empezado a llenar de agua una cafetera (y quizá ya habría echado de casa al italiano salido ése del Cappuccino). Aún queda por hacer una enorme cantidad de trabajo: hay que perfeccionar los modelos de los coches, añadir los efectos de luz, revisar varias veces el modelo de física y diseñar por completo e implementar las misiones. Puede que las capturas de pantalla se vean un pelín toscas y parecidas, pero es que es demasiado pronto para especular sobre lo bueno o malo que será el juego... ¡Crucemos los dedos!









TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

PARA QUEDARSE *A-TÓNY-TO*

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: ¡YA MISMO!

El excelente *Tony Hawk's Skateboarding* de Activision consiguió algo inaudito: que aquellos playstationeros que nunca se habían subido a una tabla de skate quedaran totalmente enganchados a un juego basado en realizar el mayor número de piruetas y acrobacias sobre un monopatín sin llegar a partirse la crisma. Dentro de poco nos volveremos a encontrar con el bueno de Tony, y aunque parecía difícil, os podemos asegurar que en Neversoft han conseguido mejorar el aspecto general de la primera parte dando como resultado un título realmente sobresaliente.

MÁS TONY QUE NUNCA

Para empezar, el aspecto gráfico de este juego es mucho más lucido que en su antecesor. A unos atractivos escenarios en alta resolución con un excelente trabajo con las texturas y una solidez remarcable se une un excelente modelado de los *skaters* (los 10 de la primera parte y tres invitados nuevos) que además muestran unas animaciones muy fluidas y realistas (es escalofriante presenciar las caídas, revolcones y tortazos que sufren los pobres jugadores: por momentos recuerdan a los dantescos patinazos, en este caso lingüísticos, de Yola Berrocal).

El motor 3D, más fluido y suave, también ha sido optimizado y ahora apenas muestra ralentizaciones y ofrece algunos momentos de auténtico mareo debido a la gran velocidad que es capaz de alcanzar nuestro personaje mientras realiza infinidad de tirabuzones aéreos. Porque sin duda el aspecto más destacable de este *Tony Hawk's 2* es su increíble jugabilidad. La lista de trucos se ha incrementado considerablemente y es más variada que la lista de amantes del conde Lecquio, pero además podremos hacer múltiples combos de una longitud considerable gracias a que ahora nuestro *skater* tiene la capacidad de realizar pequeños saltos y "enganches" a los objetos de los escenarios justo en el mismo momento en el que va a tocar suelo. Es por ello que ahora las combinaciones de saltos y piruetas pueden llegar a ser una interminable muestra de vaciladas si uno anda un poco fino con los *grinds*, *ollies* y 360°.

Además, para hacer el juego aún más atractivo, en esta segunda parte la lista de objetivos a realizar es más

-¡Cuidado con el bordillo!
- Bueno, quizá sea un poco borde, pero tampoco hay que proclamarlo a los cuatro vientos.





MANOS A LA OBRA

Si nos cansamos de truquear y truquear en los 8 escenarios que el juego nos propone, *no problemo*. Con un completísimo e intuitivo editor de pistas podremos construirnos nuestros propios escenarios demostrando los conocimientos de arquitectura urbanística que hayamos adquirido aplicada al skate. Dispondremos de un montón de piececitas tipo Tente que ir colocando desperdigadas por todo el escenario para a continuación *monopatearnoslas* a nuestro gusto. Ahora bien, en caso de que después nos peguemos más trastazos que Boris Yeltsin después de una visita a una destilería de vodka, no podremos echar la culpa al servicio de mantenimiento o al encerado de las pistas.



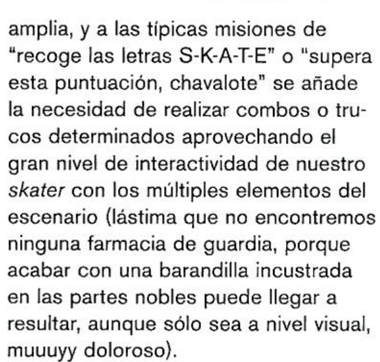








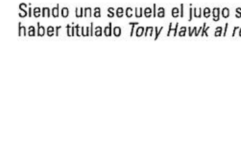




amplia, y a las típicas misiones de "recoge las letras S-K-A-T-E" o "supera esta puntuación, chavalote" se añade la necesidad de realizar combos o trucos determinados aprovechando el gran nivel de interactividad de nuestro *skater* con los múltiples elementos del escenario (lástima que no encontremos ninguna farmacia de guardia, porque acabar con una barandilla incustrada en las partes nobles puede llegar a resultar, aunque sólo sea a nivel visual, muuuyy doloroso).

Si a esto le añadimos que ahora podremos viajar a *skatear* a Marsella o Río de Janeiro, que iremos de boutiques a lo Barbie para conseguir nuevas tablas y atuendos con el dinerillo que nos saquemos por nuestras exhibiciones, que podremos crear nuestros propios skaters y que disfrutaremos de una cañera banda sonora con intervenciones estelares de *Rage Against the Machine* o *Anthrax & Public Enemy*.... Simplemente, id preparando vuestras rodilleras y coderas porque el señor Tony vuelve más Tony que nunca.



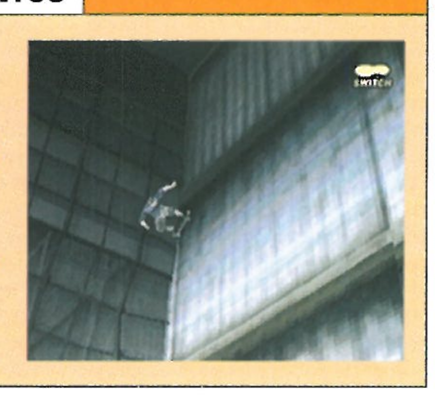


Siendo una secuela el juego se podría haber titulado *Tony Hawk al re-skate.*



LOS MEJORES MOMENTOS

No podía faltar en este juego unas espectaculares repeticiones que nos permitan apreciar con todo lujo de detalles nuestra pericia (o ineptitud supina) en el complicado arte de hacer monadas encima de una tabla con ruedas. Pero en el caso de que nuestra actuación no haya sido muy lucida y hayamos dejado el escenario repleto de muelas ensangrentadas, podremos ahorrarnos las patéticas escenas que rebajarían mucho nuestro orgullo *skatero* apreciando sólo los buenos momentos, cómo si disfrutásemos de una buena taza de *Nescafé* con la típica música relajante de fondo.













FORMULA 1 2000




- A este conductor le gusta mucho el derrape.
- Pues a mí me gusta más el debacalao.

ÉSTOS SON MIS CAMPEONES

DESARROLLADOR: PSYGNOSIS
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: ¡YA!

La espectacular irrupción de Electronic Arts en el terreno de la simulación de la Fórmula 1dejó a todos sus rivales un tanto alelados. Además de Ubi Soft, la compañía que acusó más el golpe fue Psygnosis, que hasta entonces reinaba a placer en este campo después de recuperar la hegemonía con su versión del pasado año. La marca de la lechuza prepara el contraataque con la actualización de su veterana saga, para que los fanáticos del subgénero busquen, comparen, polemicen y elijan a su antojo.

Formula 1 2000 será muy probablemente un pedazo de juego. Los coches tendrán polígonos para dar y tomar, y los escenarios alcanzarán cotas altísimas. La atención al detalle en lo referente a vallas, árboles y elementos arquitectónicos es digna de elogio. Un circuito como Montecarlo, por ejemplo, nunca ha quedado tan resultón. Pero cuidado con despistarse mirando edificios, ya que la concentración es fundamental para conseguir posiciones decentes. El control sigue siendo sumamente exigente, sobre todo si configuramos las opciones para acentuar la simulación. Los roces con los rivales y las maniobras irregulares provocan las sanciones de los comisarios, cuya severidad es propia del jardín de infancia de Kung Fu. La Fórmula 1 no es un juego para niños, amigos... Ya nos podemos ir olvidándo de trazadas creativas, frenadas *in extremis* o demás genialidades ya que los errores se pagan muy caros, y una sola visita al pasto que rodea los circuitos nos relegará a la última plaza. Es la canción de siempre, los impacientes pueden acabar de peor *milk* que la suegra de Stoichkov, pero los puristas saborearán los matices de un simulador sin rival en cuanto a seriedad y factura técnica.

COCHAZOS A LA PARRILLA

Sorprender a estas alturas con un juego de Formula 1 es poco menos que imposible, y aparte de la pertinente actualización de escuderías (en esto EA se adelantó a todo el mundo, hasta a la mismísima Federación Internacional de Automovilismo) no se adivinan diferencias sustanciales con respecto a su antecesor, *Formula 1 99*. El modo 4 jugadores (que precisa un televisor de cierto tamaño si no queréis dejaros las dioptrías, todo hay que decirlo), los elegantes menús con música electrónica y el rudimentario juego de preguntas y respuestas que ameniza las cargas son puntos a favor, pero quien más quien menos ya tiene en su poder un juego de Fórmula 1 potente. La pregunta es... ¿habrá sitio para uno más, quizá el último en esta plataforma? Por si las moscas, id calentando motores.



CHICKEN RUN

UN JUEGO *AL 'AST*

DESARROLLADOR: EIDOS
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: FINALES DE AÑO

Basado en la película *Evasión en la granja* de Peter Lord y Nick Park, *Chicken Run* es una aventura de acción en tercera persona con un estilo de juego en la misma línea (por más que cueste de creer, viendo el material de base) que *Metal Gear Solid*.

La trama del juego seguirá fielmente la de su pariente fílmico y dará a los jugadores el control de dos pollos –Rocky y Ginger– quienes, junto a sus plumíferos amigos cautivos, pretenden escapar de los confines pseudocarcelarios de la granja Tweedy en la que viven.

¡GALLINA EL ÚLTIMO!

En términos de jugabilidad, *Chicken Run* será una aventura 3D que pondrá especial énfasis en el sigilo, aunque también se incluirán varias secuencias de acción. En el transcurso de su fuga, los pollos deberán avanzar a hurtadillas por la granja, evitando reflectores y otros obstáculos como un perro guardián sobrevitaminado.

La película es en esencia un homenaje cómico al clásico *La gran evasión*, así que Blitz Games piensa incorporar diversas situaciones de tensión en torno a los arriesgados planes de fuga de las aves de corral. Aunque el juego se encuentra sólo a mitad de desarrollo, ya resulta prometedor, con unos gráficos que imitan casi a la perfección la animación con plastilina de la película.

Los desarrolladores han trabajado en estrecha relación con los creadores del film para asegurarse de que el juego transmita toda la emoción de aquél, y si bien no es probable que el producto final rivalice con el sublime clásico de sigilo de Hideo Kojima, debería proporcionar un buen rato con sus peripecias encubiertas.

MUPPET MONSTER ADVENTURE

¿QUIÉN DIJO MIEDO?

DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: EN BREVE







Lo bueno de que el protagonista sea rana es que, por mucho daño que le hagan, si no sana hoy sanará mañana.



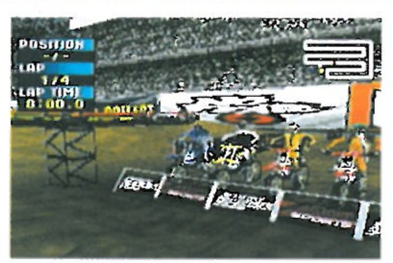
Los Teleñecos cambian de registro, aparcan los karts de *Teleñecos Racemania* y se meten de lleno en una aventura tridimensional no demasiado original pero al menos, por lo visto hasta ahora, facturada de forma competente.

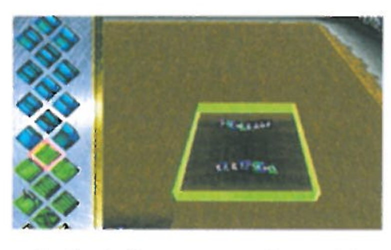
Tras la muerte del extravagante y ricachón Honeydew's, la tropa teleñequera se dirige a su tétrica mansion para conocer el testamento del anciano. Una vez en el castillo, los Muppets se transforman en monstruos clásicos, como vampiros, licántropos o inspectores de Hacienda (bueno, no aparece en el juego, pero no nos negaréis que es un auténtico clásico). Aquí acaba el estrujamiento de meninges de los programadores y empieza la misión, en la que un sobrino de Gustavo, el único que se salvó de la quema, debe rescatar a sus compañeros. Nuestro hombre, perdón, nuestra rana, podrá caminar, esprintar, botar y atacar como cualquier protagonista de plataformas moderno. Incluso volará si consigue agenciarse unas bonitas alas de murciélago, pero sobre todo se pegará un hartón de subir escaleras buscando los ítems de rigor (y es que, por sus dimensiones, parece que exploremos la casa de la Preisler). Las texturas de los muros y los reflejos en el pulido pavimento destacan dentro de un marco técnico exquisito, en el cual el auténtico reto será evitar que los especialistas en el género lo encuentren demasiado facilón.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS

MINICROSS, EN TODO CASO...

DESARROLLADOR: ACCLAIM SPORTS
EDITOR: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: EN BREVE















Izquierda: Lo de "Super Mac" no lo ponen porque el juego lo patrocine una hamburguesería, sino por el protagonista.

Como no espabilen, flaco favor van a hacerle al campeón Jeremy McGrath los muchachos de Acclaim Sports con este lanzamiento. Desde el último disco del Dioni no topábamos con algo tan alucinante: escenarios vergonzantes, pilotos con menos luces que un candil apagado, vehículos aquejados del síndrome *Superbike 2000* empeñados en rebotar contra las vallas, motores cuyo sonido parece homenajear a las históricas vespinillos... En fin, un panorama terrorífico. Sólo se echa en falta que las motocicletas tengan marcha atrás, para completar el desaguisado.

Y lo cierto es que buenas intenciones no faltan, ya que el título cuenta con unos cuantos circuitos al aire libre e *indoor,* un completo editor y una eficaz banda sonora *metal*, pero parecen escasas armas para desafiar a la veterana saga *Moto Racer*, cuyo último representante como mínimo parece cinco veces mejor (lo decimos porque además del cross tiene otras cuatro modalidades). El aficionado al motocross poco exigente al menos se conformaría con ver suprimido el baile de San Vito que aqueja a los márgenes de los circuitos, y con urgentes soluciones técnicas que acabaran con el tufillo a 16 bits que amenaza con impregnar el juego. En breve sabremos si la cosa merece un vistacillo o la más absoluta indiferencia.

PLANETSTATION Y ARDISTEL TE REGALAMOS

UNA MAGNÍFICA

AVENGER PRO

SORTEAMOS 10 PRECISAS PISTOLAS AVENGER PRO A LAS QUE ÚNICAMENTE PODRÁS OPTAR SI CONTESTAS ADECUADAMENTE LA SIGUIENTE CUESTIÓN:



¿CON CUÁL DE ESTOS JUEGOS PODEMOS UTILIZAR LA AVENGER PRO?

A> PLASTIC GEAR SOLID
B> APE SKATE
C> BOMB RAIDER VII
D> TIME CRISIS

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:

CONCURSO AVENGER PRO (PLANET 24)
PlanetStation
Editorial Aurum C/Joventut, 19
08830 BARCELONA

¿CON CUÁL DE ESTOS JUEGOS PODEMOS UTILIZAR LA AVENGER PRO?

A> PLASTIC GEAR SOLID
B> APE SKATE
C> BOMB RAIDER VII
D> TIME CRISIS

Nombre ____________________

Dirección ____________________

Teléfono ____________________

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 2 de octubre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 26 de *PlanetStation*.



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO,

¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

nº4



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

nº5



Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules

nº6



Reportaje MGS (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

nº7



RRT 4, MGS (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous:El Principio, Reportaje, Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuji the Heartles, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra

nº8



Driver,Street Fighter Alpha 3,Rugrats, Warzone 2100, Ridge Racer Type 4, Rollcage, MGS (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra

nº9



Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND, Tomb Raider II (3ª parte), Alundra (3ª parte).

nº10



Driver, Hard Edge, GT, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª parte). Reportajes especiales: Carne pixels y juegos de vídeo; Play en la playa.

nº11



Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.

nº12



Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS

nº13



Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1ª parte), WWF Attitude, Silent Hill (2ª parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS.Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!

nº14



Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII. Guías: Shadowman (1ª parte),Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia.

nº15



Especial MGS: Special Missions: análisis + guía. Análisis Tomb Raider IV. Guías: Sled Storm, Tony Hawk's Skateboarding, Rainbow Six (1ª parte), ShadowMan (2ª parte)

nº16



Especial Shoot'em-up 3D: comparativa y guía Quake II. Análisis: GT2. Guías: Spyro 2, Wu-Tang, Grand Theft Auto 2, Ronin Blade (1ª parte),Rainbow Six (2ª parte), WCW Mayhem.

nº17



Especial Fútbol: análisis + guía ISS Pro Evolution, comparativa y guía FIFA 2000. Análisis: Grandia. Guías: Tomb Raider IV (1ª parte), Medal Of Honor, El Mañana Nunca Muere, Ronin Blade (2ª parte)

nº18



Especial Resident Evil 3: análisis + guía. Previas: Resident Evil 3: Survivor, Fear Effect Análisis: Colony Wars: El Sol Rojo Guías: Tomb Raider. La Última Revelación (2ª parte), Discworld Noir, Ready 2 Rumble

nº19



Especial Apocalipsis PS2: Previews primeros títulos de Play 2. Previas: Vagrant Story, Chrono Cross Análisis: Medievil 2, Syphon Filter 2, Fear Effect Guías: GT2 (1ª parte), Crash Team Racing, Ehrgeiz

nº20



Especial Resident Evil: Survivor Previews títulos de Play 2: Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gradius III & IV Análisis: Rescue Shot, Vampire Hunter, Street Fighter EX 2 Plus, Rally Masters

nº21



Especial Feria E3: MGS 2, Gran Turismo 2000, Dino Crisis 2 Previews: Chase the Express Análisis: Colin McRae 2.0, Tombi 2 Guías: Jedi Power Battles, Medievil 2, Colony Wars: El Sol Rojo

nº22



Previews: FIFA 2001, Parasite Eve 2 Análisis: Silent Bomber, Vagrant Story, Galerians, Legend of Legaia, A Sangre Fría Guías: Vagrant Story, Syphon Filter 2, La Jungla de Cristal 2

nº23



Previews: Team Buddies, Final Fantasy IX Análisis: Chase the Express, Strider 1&2 Guías: Vagrant Story (2ª parte), Jo Jo's, Marvel vs. Capcom, SF EX 2, Vandal Hearts 2, Galerians

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

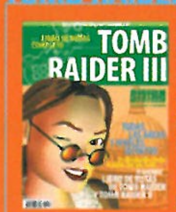
ESPECIALES

RESIDENT EVIL 675 PTAS



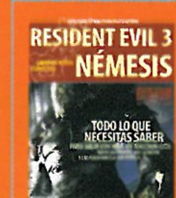
La saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2* y *Resident Evil*: trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER III 795 PTAS



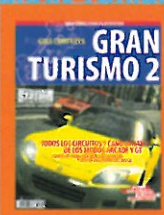
Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

RE 3: NEMESIS 450 PTAS



La tercera parte de la saga de survival horror por excelencia desmenuzada al 100 %. Todas las pistas y consejos necesarios para acabar con Nemesis en una guía imprescindible.

GRAN TURISMO 2 675 PTAS



Un juego tan grande como GT2 se merece algo tan enorme como esto. Todos los carnets, pistas, pruebas y coches dejarán de ser un misterio si te dejas conducir por esta guía.

COLIN MC RAE 2.0 675 PTAS



Ni una curva por trazar. Ni un coche por conducir. Ni un trozo de circuito por rodar. No nos hemos dejado absolutamente nada en esta imprescindible guía del mejor juego de rallies.

ESPECIALES

En órbita

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Vuelven a PlayStation dos viejos conocidos de los aficionados a las plataformas y la aventura. El inocente Rayman lo hace en un excelente salto a las tres dimensiones que le sitúa muy cerca de clásicos como *Spyro* y *Crash*. Y la fascinante Aya Brea se deja por fin ver en nuestro país en el formidable *Parasite Eve II*, un título que demuestra que existen duchas aún más turbadoras que la de *Psicosis*. Pero eso no es todo, porque este *En Órbita* presenta un menú muy variado y nos iremos de carreras con la tercera parte de *TOCA*, haremos la guerra con las píldoras de *Team Buddies*... y nos guardaremos el amor para la bella Koudelka.



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4

GLOBAL

JUGABILIDAD
Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS
El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

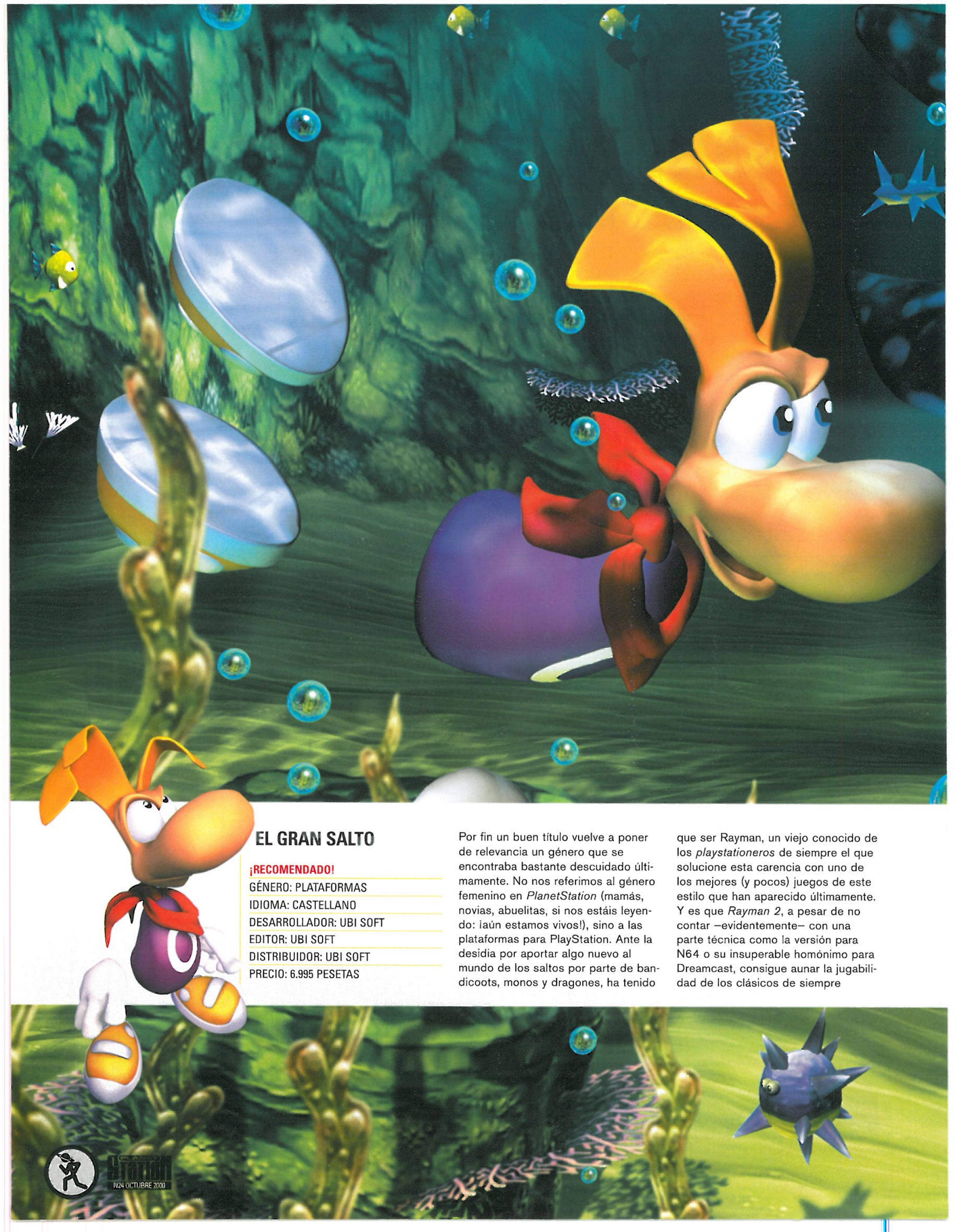
DURACIÓN
Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN
La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA
Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

ACCESO DIRECTO

GENIAL	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
POTENTE	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
PASABLE	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
CUTRILLO	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
FIASCO	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.



EL GRAN SALTO

¡RECOMENDADO!

GÉNERO: PLATAFORMAS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PRECIO: 6.995 PESETAS

Por fin un buen título vuelve a poner de relevancia un género que se encontraba bastante descuidado últimamente. No nos referimos al género femenino en *PlanetStation* (mamás, novias, abuelitas, si nos estáis leyendo: ¡aún estamos vivos!), sino a las plataformas para PlayStation. Ante la desidia por aportar algo nuevo al mundo de los saltos por parte de bandicoots, monos y dragones, ha tenido que ser Rayman, un viejo conocido de los *playstationeros* de siempre el que solucione esta carencia con uno de los mejores (y pocos) juegos de este estilo que han aparecido últimamente. Y es que *Rayman 2*, a pesar de no contar –evidentemente– con una parte técnica como la versión para N64 o su insuperable homónimo para Dreamcast, consigue aunar la jugabilidad de los clásicos de siempre

RAYMAN 2

(incluido su ya anciano predecesor en 2D) con unos entornos gráficos más que correctos, un mapeado exclusivo para PlayStation y la inclusión de voces en castellano para Rayman y el resto de seres que pululan por su mundo. En definitiva, estamos ante un auténtico trabajo de chinos (alarma de chiste pésimo) desarrollado magistralmente por el equipo de programación de Ubi Soft Shangai.

SALTEADO DE VIRTUDES

La historia de *Rayman 2* no puede empezar peor para nuestro protagonista. La mascota de Ubi despierta en un extraño barco pirata, donde no sólo se da cuenta de que los desarrolladores siguen empeñados en negarle articulaciones para que no pueda llevar brazaletes y no rellene los pantalones como es debido, sino que además descubre que ha sido raptado junto a miles de sus compañeros y despojado de sus poderes. Gracias a la oportuna intervención de su amigo Globox (una especie de monstruo de las galletas con la misma facilidad de palabra que Jar Jar Binks), Rayman consigue, además de escapar, todos sus habilidades y accesorios completos para protagonizar como Dios manda esta fantástica aventura.

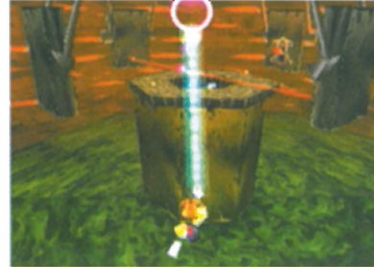
Ahora bien, al hablar de habilidades no nos referimos a un completo listado



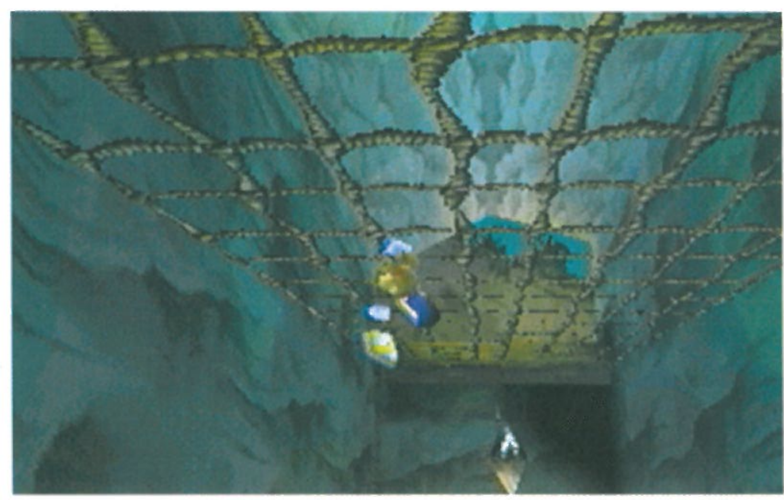




Derecha: Lo peor de este enemigo final no es que te intente aplastar, sino que hace una indisimulada apología de la piratería videojueguil a través de sus proyectiles.







de aptitudes que tendremos que manejar a la perfección antes de tan siquiera atrevernos a dar el primer salto, como pasa en otros títulos de plataformas. La jugabilidad de *Rayman 2* está más cercana a la de juegos "tipo *Mario*" (de hecho, está claramente 'inspirado' en el plataformas nintendero por antonomasia), ya que tan sólo deberemos preocuparnos de saltar, planear y disparar. Con ello, tendremos más que suficiente para cumplir los distintos objetivos de cada nivel como encontrar y activar interruptores, rescatar hadas y pollos encerrados en jaulas o derrotar los escasos enemigos que encontremos, así como conseguir la meta final del juego: recoger todos los lums desperdigados (una especie de puntos de luz con ojos) para de esta manera retornar la energía vital al mundo, recuperar el buen rollo universal y demás cosas buenas que se esperan de un final feliz. Ahora bien, también podremos ejecutar otro tipo de acciones a lo largo de los distintos y variados eventos que encontremos en nuestro camino: desde hacer esquí acuático remolcados por una serpiente acuática hasta ir saltando por encima de la lava montados en un pomelo del tamaño de un balón de playa, pasando por la posibilidad de volar en algunos momentos con la cabeza (de manera literal, no hablamos de volar con precaución) o hacer los cien metros curvos a lomos de obuses con patas.







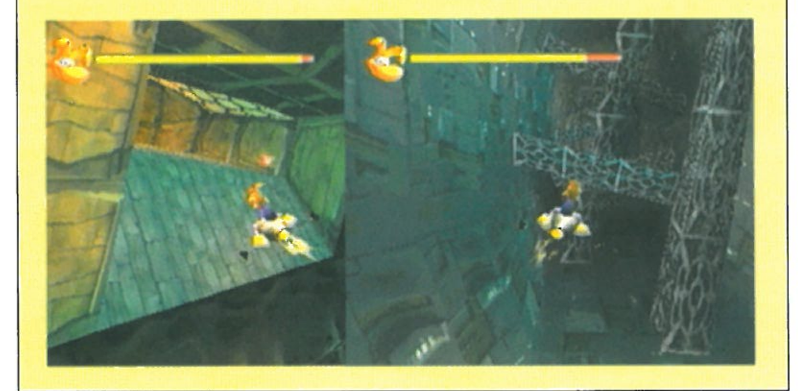
AVENTURAS A TODO COLOR

A pesar de su brillante jugabilidad, ésta cuenta con algunas lagunas causadas en parte por ciertos problemas gráficos. En muchas ocasiones, algunos objetos (sobre todo los lums) y ciertas partes del decorado dan la impresión de estar a una distancia distinta de la que se encuentran realmente, provocando en ocasiones la pérdida de algunos ítems y la necesidad de dar auténticos 'saltos de fe' hacia algunas plataformas. Tampoco ayuda demasiado el hecho de que, cuando estemos planeando encima de una superficie no sepamos exactamente dónde vamos a caer hasta el último momento, que es cuando aparece la sombra de nuestro protagonista en el suelo.

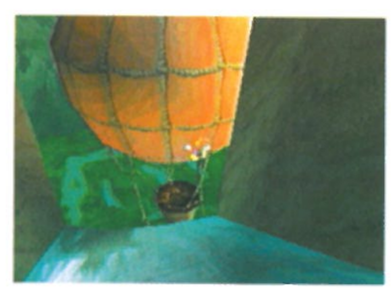
Ahora bien, obviando estos contratiempos jugables y algún que otro problema de *clipping* y de deformación de

USA LA FUERZA, RAYMAN

Una de las fases más espectaculares es la que Rayman, una vez dentro del barco pirata, debe ir a la busca y captura de Barbaguda (ese malo que no puede faltar en juegos, bodas, bautizos, comuniones) a bordo de un obús volante. Como un X-Wing cualquiera asaltando la Estrella de la Muerte en una película de *Star Wars*, deberemos sortear toda clase de vigas y enormes lámparas mientras intentamos encontrar la siguiente salida con muy poco tiempo de margen. Os aseguramos una enorme cantidad de "¡Uy!", "¡Cuidadín!" y "¡Aaaaaah!" por segundo cuadrado mientras 'pilotáis' el susodicho obús.









Arriba: Rayman, al igual que Lara, puede nadar aunque, eso sí, carece de sus dos magníficas... piernas.

polígonos puntual, *Rayman 2* cuenta con una parte técnica, salvando las distancias, a la altura de sus colegas para consolas 'tecnológicamente superiores'. Los entornos son cromáticamente preciosistas (momento poético patrocinado por *PlanetStation*. ¡Disfrútalo!), llenos de vida y colorido. El gran trabajo realizado con las texturas nos permitirá admirar desde tupidas selvas hasta agobiantes fosos de lava (no durante demasiado tiempo, si no queremos acabar jugando con un trozo de carbonilla sin piernas). El potente motor 3D permite mover de manera suave enormes entornos (tapados de manera ingeniosa con la recurrente niebla) a velocidades más que aceptables, como las fases de deslizamiento o de carrera. Es una auténtica lástima que todas estas virtudes técnicas, que han conseguido crear un mundo con el mismo sabor a dibujo animado que el primer *Rayman*, no se vean reflejadas incomprensiblemente en las secuencias intermedias en las que se desarrolla la historia (generadas por el propio motor del juego) ya que además de tener una planificación algo tosca, el motor pega extraños tirones. Doble lástima, ya que es en estas secuencias donde podremos apreciar el buen trabajo que se ha realizado al doblar al castellano todas las voces, algo de lo que únicamente puede alardear la versión para PlayStation (en el resto de juegos para otras plataformas los personajes emitían unos balbuceos tipo Teletubbie afónico).

Ubi Soft ha conseguido ofrecer a los amantes del género un corto (en apenas seis horas se puede completar, aunque no con todos los lums en nuestro poder) pero intenso juego de plataformas. Suponemos que después de las sesiones históricas, los cientos de lipotimias y crisis nerviosas que ocasionó la elevada dificultad de su antecesor, los desarrolladores han optado por reducir sensiblemente tanto la dificultad como la longitud de esta nueva entrega. *Rayman 2* contiene todos los elementos de éxito de los títulos de este tipo ofrecidos en un notable envoltorio gráfico (aunque con alguna lacra digna de mención), convirtiéndolo en un juego imprescindible (¡por fin!) para aquellos que, desde el último *Spyro* o *Crash*, las únicas plataformas que habían visto eran las del último reportaje sobre *drag queens*.

SALTOS DE 128 BITS DE ALTURA

Hemos de admitirlo: como no podía ser de otra manera, la versión para Dreamcast es gráficamente muy superior a la de nuestra vetusta PlayStation, a pesar de que ésta ha sabido mantener muy alto el pabellón. Pero los playstationeros de pro no han de perder la esperanza, ya que lejos de tener las piernas doloridas de tanto salto (ehm... olvidad este último comentario) Rayman ha decidido lanzarse también a la conquista de PlayStation 2 con *Rayman 2: Revolution*. Aunque todavía en una fase de desarrollo poco avanzada, esta versión promete gráficos a la altura de la ocasión y la consola, nuevos mapeados, nuevos mini-juegos (distintos al único que acompaña a la versión Dreamcast) y un incremento notable en el nivel de dificultad, con la aparición simultánea de hasta diez enemigos frente a los que nuestro héroe no debe dar su brazo a torcer (vaya... ya se nos ha colado otro) si quiere continuar su aventura.



EN FIN...

ARRIBA
- > GRÁFICOS PRECIOSISTAS
- > POR FIN, UN RAYMAN DOBLADO
- > JUGABILIDAD EXCELENTE...

ABAJO
- > ... AUNQUE CON CIERTAS LAGUNAS
- > SE HACE CORTO
- > SECUENCIAS MUY MEJORABLES

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5
GLOBAL	


N24 OCTUBRE 2000



PARASITE EVE 2

ACCIÓN MUTANTE

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: SQUARE
EDITOR: SQUARE EUROPE
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PRECIO: 7.990 PESETAS

Tras dejarnos a todos noqueados con el lanzamiento europeo de *Vagrant Story*, Square vuelve a la carga con la magnífica segunda parte de su conocida serie de terror: *Parasite Eve 2*. Otra vez no nos queda más remedio que descubrirnos ante una nueva joya para PlayStation que en esta ocasión sí se ha traducido al castellano. Todo un motivo de alegría para aquellos usuarios españoles a los que los diálogos ingleses de *Vagrant* les parecieron más indescifrables que un discurso de Pikachu comiendo polvorones.

De esta manera todo el mundo podrá disfrutar sin trabas idiomáticas de una de las aventuras con mayor belleza gráfica que hemos tenido ocasión de ver en PlayStation. Y es que no recordamos haber disfrutado tanto a nivel visual desde que nos hicimos con una cinta recopilatoria de los mejores chapuzones de Pamela Anderson en *Los Vigilantes de la Playa*. Las secuencias de vídeo son tan buenas o mejores que las de *Final Fantasy VIII*, y la única pega que se le puede poner a los soberbios escenarios prerrenderizados y los personajes poligonales es la de que su aspecto "recuerda" demasiado a los de la serie *Resident Evil*. Sin embargo, también es justo decir que hay ciertas golosinas visuales que dan un plus de espectacularidad a este juego. Si no nos creéis no os perdáis detalles realmente impagables, como el reflejo de los personajes en los azulejos y cristales, los extraordinarios efectos de luz que iluminan los polígonos cuando Aya lanza un hechizo de fuego, el camuflaje óptico de algunos enemigos y, sobre todo, la hiperrealista recreación del agua que se ha hecho en algunas pantallas.

A nivel de desarrollo hay que dejar claro que en esta segunda parte los programadores se han decantado por la acción y la aventura, dejando de lado la mayor parte de elementos roleros del primer *Parasite Eve* (ese mítico juego que, por desgracia, nunca llegó a Europa). Se acabaron los combates por turnos, aunque sí que se han mantenido algunos detalles típicos de los RPGs como los puntos de magia para lanzar "hechizos" –aquí llamados "poderes parasitarios"– y la remuneración de experiencia y dinero con la que somos obsequiados cada vez que acabamos con un enemigo. Al principio estos elementos descolocarán un poco a los amantes de las aventuras porque parece poco lógico (aunque también es normal que los mutantes compensen su aspecto de espantajo llevando una cartera cuajada de billetes, al estilo de Bill Gates), pero a la larga todas estas peculiaridades dan una clara personalidad propia a *Parasite Eve 2*. Como la única manera de mejorar ataques y armamento es liquidar a los enemigos para conseguir puntos de experiencia y recursos monetarios, el juego se convierte en una auténtica cacería de bichos que se aleja del típico planteamiento de "sobrevive, corre y zombi el último" de otros juegos de terror.

El nuevo sistema de combate sólo puede ser tachado de sobresaliente y permite tanto descargar munición a tiempo real como parar la acción para que la protagonista, Aya Brea, elija un poder mental a utilizar, o bien emplee un objeto. Las luchas nos recuerdan un poco a las de *Vagrant Story*, aunque en *Parasite Eve 2* todo resulta mucho más simple y sencillo (aquí uno no tiene que realizar un máster en magia negra para quitarle cinco míseros puntos de energía al malo de turno).



Abajo: En la iglesia de *Parasite Eve II*, a la que te descuidas te endosan un par de hostias, y no de las consagradas precisamente.





¿CALLADITA ESTÁ MÁS GUAPA?

Aunque a nivel gráfico este juego roza la gloria y la mecánica es tremendamente adictiva, hay un par de puntos negros que hacen que el juego no alcance la máxima puntuación. El más evidente y decepcionante es que no se incluyen voces en los diálogos. Es comprensible que Square haga juegos de rol con diálogos escritos a causa de la extensión de este tipo de juegos y la limitada capacidad de información de los CDs, pero que en una aventura los personajes sean mudos es un escándalo que clama al cielo. Prácticamente los únicos sonidos que oímos en el juego son los "Aaaah" y "Oooh" de Aya cuando es tocada por los enemigos (nota para las mentes sucias de turno: nos referimos a cuando la protagonista recibe daño en los combates y no a otra cosa, iso depravados!), pero en las escenas de diálogo oiremos menos voces que en un festival de películas de Charlot. Imperdonable.

El argumento, sin ser malo, también nos parece mejorable. El guión es un poco previsible y además se parece demasiado al de la primera parte, aunque como los españoles no hemos tenido la fortuna de disfrutar del juego original tampoco importa en exceso. Por fortuna la ambientación sí que está muy lograda y no podremos evitar los escalofríos mientras exploramos un sórdido laboratorio repleto



¿ME FRIEGAS LA ESPALDA, CHATO?

Si tuviéramos que elegir un solo momento de *Parasite Eve 2*, elegiríamos la de la ducha sin dudar (y sin pestañear tampoco, no sea que nos perdamos algo). Damos fe que esta secuencia es la más sexy y sugerente vista jamás en una PlayStation, aunque eso no significa que en ella se vea nada demasiado explícito (vamos, que es apta para menores y coleccionistas de las películas de *Sissí, Emperatriz*). En fin, permitidnos que tomemos ejemplo de Aya y vayamos a pegarnos un buen remojón con agua bien fría que la necesitamos... ¡Y no nos preguntéis por qué!











EL PODER DE LOS PARÁSITOS

Los parásitos celulares de Aya le permiten invocar diferentes poderes muy útiles a la hora de enfrentarse a las criaturas que la asedian. Nuestra policía favorita puede chamuscar, envenenar, curarse, crear un campo de fuerza protectora e incluso robar energía. La mayoría de los doce poderes disponibles están bloqueados o bien son muy débiles al principio, por lo que deberemos ir acumulando puntos de experiencia para potenciarlos si no quieres lanzar un hechizo de fuego que sólo sirva para encender el pitillo al *final boss* de turno. De todas maneras tampoco podemos quejarnos: en Planet, cuando teníamos parásitos de pequeños no sólo carecíamos de poderes sobrenaturales, sino que además nos ganábamos una ración extra de Filvit Champú o bien un precioso collar con un sospechoso parecido al que lucía el pulgoso perro del vecino.



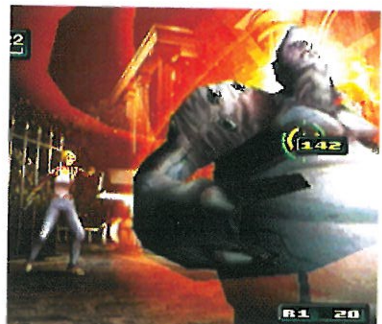








Arriba: La protagonista tiene la cara cubierta de agua porque aún no se ha pasado la to-Aya.





de bichos mutantes o nos pateamos las polvorientas calles de un pueblo fantasma llamado Dryfield (no habíamos visto un lugar tan sórdido y deshabitado desde que se celebró el partido de fútbol de la Supercopa en el estadio de Montjuïc en pleno agosto).

Para rematar la jugada, *Parasite Eve 2* es una de las aventuras más largas que hemos visto, atesorando unas diez horas de juego en sus 2 CDs, así como dos finales diferentes que aseguran acción a raudales hasta ver terminar el juego como Dios manda. A los lectores más curtidos también les interesará saber que una vez hayan concluido por primera vez la aventura podrán volver a jugar con dificultades añadidas gracias a los cuatro modos ocultos que posee esta nueva joya de Square.

Parasite Eve 2, al igual que su sexy protagonista Aya Brea, empieza entrando por los ojos y acaba robándote el corazón. Algunos defectillos le impiden llegar a la perfección absoluta, pero... ¿quién es capaz de echárselos en cara a la buena de Aya, cuando nos mira con esos ojazos azules de dimensiones oceánicas?

EN FIN...

ARRIBA

- > GRÁFICAMENTE PERFECTO
- > COMBATES MUY DINÁMICOS
- > AYA BREA Y SU DUCHA

ABAJO

- > ¿PARA CUÁNDO VOCES, SEÑORES DE SQUARE?
- > ¿NUNCA LLEGARÁ LA PRIMERA PARTE?
- > SI TUVIERA ALGUNA SORPRESA ARGUMENTAL...

GÓLEMS SON AMORES

He aquí un recuadrito en honor a los enemigos más pesados de todo el juego: los Golems. Estos humanoides, al parecer, fueron creados con la intención de crear un ejército de mutantes, por lo que están armados con armas blancas y granadas. Por suerte, en el modo normal de juego sólo suponen un problema en la recta final de la aventura (si exceptuamos a un tal Nº9 que está dando la brasa desde el principio), pero si tienes ganas de dar rienda suelta a tu "yo" masoquista existe un modo de juego oculto llamado Bounty en el que estos tipejos se dejan caer con más asiduidad que un cuñado por el mueble bar.





PUNTUACIÓN

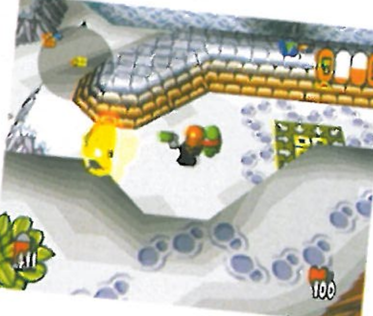
PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5

GLOBAL










TEAM

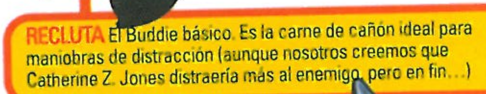
TEAMBORES DE GUERRA

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: ESTRATEGIA / ACCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CANDEM STUDIOS
EDITOR: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 6.990 PESETAS

La apuesta de Psygnosis por productos que se salgan de la norma ha hecho que la editora inglesa halle rentables filones (*Wipeout*, *Destruction Derby*...), pero también se ha dado patinazos indignos para una compañía de su prestigio (*Rascal*, *Kingsley*, *O.D.T*...). Con *Team Buddies*, sin duda, la compañía vuelve a apostar por el riesgo, pero en esta ocasión podemos respirar tranquilos ya que los programadores han conseguido un producto que no sólo es original, sino que también es jugable, adictivo y tiene más humor que las promesas de rebaja de precios en la gasolina del gobierno (¿cómo? ¿que se suponía que lo decían en serio?).

Team Buddies nos propone cumplir una serie de misiones con objetivos pseudomilitares manejando a unos seres cilíndricos llamados Buddies. Estos personajillos con forma de pastilla antibiótica cuentan con la ayuda de unas cajas literalmente caídas del cielo que al apilarlas en unos generadores se transforman en nuevas ayudas en forma de compañeros, armas y vehículos. Claro que, normalmente, la misión se ve entorpecida por otros equipos de Buddies que no dudarán en aniquilar tanto nuestros "soldados" como nuestras instalaciones. Esta descripción podría pertenecer perfectamente a la de un juego de estrategia, pero no os dejéis engañar: aquí toda la acción se desarrolla en tiempo real y a velocidad supersónica, por lo que tendremos que decidir en cuestión de segundos si es el momento de defenderse, construir vehículos, pasar a controlar otro miembro del equipo o bien coger un bazooka para ir a atacar al más puro estilo Terminator una base enemiga.

Las metas que se nos encomiendan a lo largo de las 32 fases que componen el modo para un jugador, lejos de caer en la mera rutina de tener que destruir a los otros equipos en cada misión, proponen al usuario todo tipo de objetivos a cual más surrealista. Desde acompañar a una Caperucita Roja en versión "pastilla Juanola" a través de un bosque infestado



ALGUNOS BUDDIES BUENOS

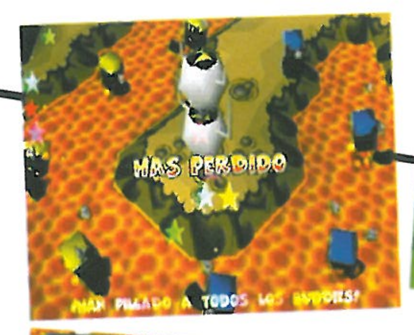
A lo largo del juego te encontrarás con diversos tipos de Buddies que te pueden ayudar en tu estrategia hacia la victoria. He aquí los principales:

RECLUTA El Buddie básico. Es la carne de cañón ideal para maniobras de distracción (aunque nosotros creemos que Catherine Z. Jones distraería más al enemigo, pero en fin...)

COMANDO Parecido al recluta pero con mejor puntería y mayor fuerza física. Es un reenganchado y, por lo tanto, mortal de necesidad cuando explica sus interminables anécdotas de la "mili".

MÉDICO Es capaz de recuperar tanto su energía como la de sus compinches, y también de hinchar a los enemigos con aire para que vuelen propulsados por sus propias "vientosidades".













de lobos, hasta encender faros con la ayuda de un avión espía, pasando por proteger a unos generales borrachos que vuelven a casa pegando más eses que el sastre de Superman. ¡Ah! Y no os dejéis engañar por el cómico aspecto que desprende el juego: los últimos niveles tienen una dificultad que no es de risa precisamente: al igual que en el caso de los árbitros de segunda regional, un pequeño error por nuestra parte puede pagarse con la vida.

En el supuesto de que logremos acabarnos el juego en solitario, *Team Buddies* ofrece la posibilidad de continuar la diversión gracias a su impresionante modo a pantalla partida para cuatro usuarios simultáneos vía Multi-tap, en el que se han incluido varios subjuegos a cual más divertido y delirante (rugby con bomba como pelota, robo de cerdos al equipo contrario…) que se van desbloqueando a medida que avanzamos en el modo para un jugador. Como podéis apreciar, es más fácil que gane el Betis este año la Liga de las Estrellas que aburrirse con este título.

UN JUEGO SIN PUNTOS NEGROS

Aunque los grandes argumentos para hacerse con *Team Buddies* están sin duda en el apartado jugable, tampoco se puede decir que los programadores hayan descuidado otros aspectos. Los gráficos son más bien sencillos, no hay duda, pero gozan de una suavidad digna de los mejores elogios y tienen un *look* de dibujo animado muy agradable a la vista. Además, las secuencias de vídeo son realmente ácidas y descacharrantes, aunque lamentablemente se echan en falta en el juego algunas de estas escenas que sí aparecían en el material facilitado a la prensa (¡no haber incluido las parodias de *The Matrix* y *Reservoir Dogs* es un auténtico pecado!). Finalmente, en el apartado sonoro destacan las irreverentes frases de los Buddies que se han traducido correctamente al castellano, aunque hemos de reconocer que el lenguaje de la versión inglesa era un pelín más fuerte.

Puede que hayan juegos con nombres más importantes, mayores campañas publicitarias, con un aspecto más espectacular e incluso con protagonistas cuyo físico tenga razones de "bulto" para desbancar a los cilíndricos Buddies. Pero si lo que queréis es divertiros de lo lindo con vuestra consola y unos amigos, o bien simplemente queréis un concepto de juego original y adictivo, entonces pocos títulos encontraréis mejores que *Team Buddies*.

EN FIN…

ARRIBA
- ULTRAADICTIVO Y ORIGINAL
- EL MODO MULTIJUGADOR
- SENTIDO DEL HUMOR ÁCIDO

ABAJO
- DOBLAJE ALGO LIGHT
- SE HA PRESCINDIDO DE ALGUNOS VÍDEOS
- QUE PASE DESAPERCIBIDO

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5
GLOBAL	

BUDDIE INVISIBLE Muy útil para birlarles cajas a los contrarios. Su punto flaco es que, aparte de no ser muy fotogénico (de ahí la ausencia de imágen), es detectado por el enemigo cuando dispara.



CYBORG Esta especie de Terminator es más resistente y duro que el alicatado de la fábrica de turrones de La Jijonenca. Su gancho de derecha es fulminante.



NINJA Es muy rápido, ágil y utiliza una katana en los combates cuerpo a cuerpo. Es el mejor para maniobras de infiltración, ya que es más sigiloso que Jesús Gil pasando ante una delegación de Hacienda.



SUPERBUDDIE Uno de los mejores Buddies. Planea, resiste más que la faja de Pavarotti y dispara rayos láser con los ojos. Lástima que su chulería innata haga que normalmente decline utilizar armas.







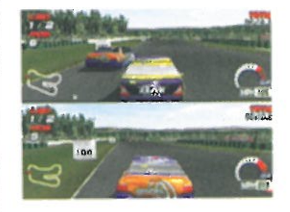


TOCA WORLD TOURING CARS

UN TOQUE MAESTRO

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS

GT2 puede tener una lista más interminable de coches que la de los famosos Reyes Godos, *Ridge Racer Type 4* es capaz de hacer que sintamos una sensación de velocidad incomparable, *Driver* le permite a uno creerse el tercer compañero de Starsky y Hutch en las calles de San Francisco... Pero las sensaciones de tensión competitiva, escaramuzas al volante y vulnerabilidad de la chapa de nuestro bólido que proporciona el sensacional *TOCA World Touring Cars* de Codemasters no tiene comparación con ningún otro juego y le permite convertirse con todos los honores en uno de los últimos clásicos de la conducción para nuestra PSX. Si en *TOCA* y *TOCA 2* Codemasters ya fue capaz de trasladar el mundo de las carreras de superturismos a la Play de una manera increíblemente verosímil, en esta tercera parte la compañía inglesa ha echado el resto para crear una unión casi perfecta de simulación realista, accesible jugabilidad e impresionante factura técnica. Ciertamente, con la aparición de este juego, a los amantes de la conducción les ha "tocado" la lotería (buff... qué mal nos han sentado las vacaciones).





WORLD DESTRUCTION CARS

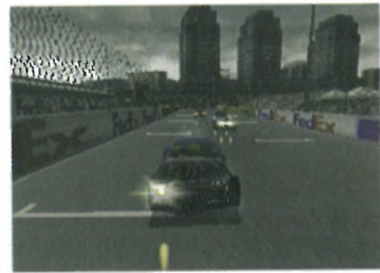
Lo primero que llama la atención de este juego es su increíble nivel técnico. Coches sólidos como una roca con un diseño y nivel de detalle excelente (todo ello teniendo en cuenta que hay hasta 58 modelos distintos), circuitos muy variados y con multitud de elementos de ambientación, mínimas ralentizaciones pese a que las carreras reúnen 12 coches diferentes y unas repeticiones que sin llegar al límite de las de *GT2* cumplen con nota el expediente. Sólo la deficiente sensación de velocidad (aunque vayamos a 200 kilómetros por hora la verdad es que uno no se siente muy impresionado) desentona algo en este aspecto. Pero lo que sin duda se lleva la palma y deja al ilustre juego de Polyphony en mantillas en cuanto a realismo se refiere, es la tremenda crudeza de las colisiones de los coches y su progresiva capacidad degenerativa a lo "hígado de Mickey Rourke" hasta quedar convertidos en auténticos montones de chatarra (desde *Destruction Derby* no veíamos algo parecido). Gracias a unos espectaculares efectos de deformación de texturas y polígonos apreciaremos en nuestra propia chapa los trompazos a los que nos sometan nuestros competidores, veremos saltar por los aires capós y guardabarros, y asistiremos a espectaculares explosiones de motor, reventones de rueda o roturas de lunetas que harán las delicias de los aficionados a *Los locos de Cannonball* y *Mad Max*.

TODO UN MUNDO

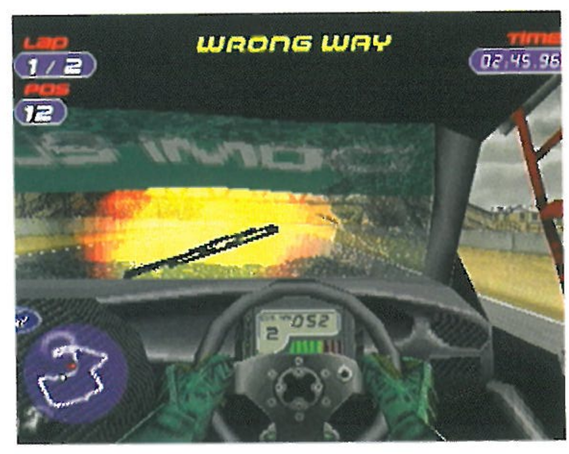
Como bien indica el título, en este caso Codemasters ha ampliado sus miras y del campeonato británico de turismos de las dos primeras entregas pasamos a tener a nuestra disposición 23 circuitos diferentes de todo el mundo en los que disputar un total de siete campeonatos nacionales, tres internacionales y el mayestático Campeonato Mundial. Nuestro objetivo será ir consiguiendo los puntos necesarios para ir superando cada uno de los tres niveles hasta convertirnos en "El Rey del mundo", como diría James Cameron en boca de Leonardo DiCaprio o uno de los personajes de *Chase the Express*. Pero además de acceder a nuevas competiciones, con los puntos que consigamos iremos desbloqueando coches ocultos (13 utilitarios deportivos que van de un Audi TT a todo un Bentley) y los recorridos más molones del modo Campeonato podrán ser disfrutados en las carreras libres. Vamos, que tenemos choques, cerradas y derrapes para quedarnos a gusto durante mucho tiempo.

Pero esta gran durabilidad se ve aún más potenciada por el increíble 'pique' que genera el juego gracias a su inteligente unión de simulación y jugabilidad arcade. Al contrario que en los dos primeros




Izquierda: "Tú dirás lo que quieras Patxi, pero yo creo que los 'descapotables' no son así."







TOCA, aquí no nos costará Dios y ayuda conseguir superar las primeras dos curvas de cada circuito sin estamparnos 27 veces contra un muro de hormigón armado. Ahora bien, lo que sí que nos pondrá las cosas complicadas será el increíble nivel de conducción de nuestros contrincantes. Cierto es que su comportamiento casi humano les hace de vez en cuando realizar espectaculares trompos (sí, ellos también pueden llegar a pifiarla). Pero no podremos evitar ciertos ataques de desesperación cuando comprobemos cómo un simple roce en la parte trasera de nuestro coche puede hacernos perder diez posiciones de golpe, o asistamos a adelantamientos inverosímiles en medio de una curva cerrada.

Sólo un error de bulto empaña las numerosas excelencias de este título: una extraña ley de la compensación y las distancias hace que cuando marchemos en persecución de un coche (el líder, por poner un ejemplo) éste desaparezca a veces repentinamente de nuestra vista cual Villalonga después de cobrar sus *stock options* y nos cueste dos riñones volver a tenerlo a nuestro alcance visual. No es que esto destroce la jugabilidad del juego, pero un poco frustrante sí que es.

Aunque una cosa está clara: por la impresionante emoción que puede llegar a suscitar, su aire hiperrealista (o cazurro) en el poco respeto a los flamantes turismos de competición, su divertido modo de cuatro jugadores simultáneos, sus doce coches lanzados en tumba abierta hacia la victoria, su magistral recreación de las condiciones atmosféricas, y su gran variedad de coches y circuitos este título es imprescindible para cualquier aficionado a las carreras más "turísticas".

EN FIN...

ARRIBA
- ¡12 COCHES EN COMPETICIÓN!
- TENSIÓN COMPETITIVA Y REALISMO AL VOLANTE
- GRAN VARIEDAD DE CIRCUITOS Y BÓLIDOS

ABAJO
- EXTRAÑO CÁLCULO DE DISTANCIAS
- SENSACIÓN DE VELOCIDAD MEJORABLE
- ADVERSARIOS DEMASIADO LISTOS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5

GLOBAL

EFECTOS SECUNDARIOS

Una vez superemos las pruebas de admisión del equipo que nos haga una oferta, deberemos intentar cumplir el requisito que se nos propone para quedar bien con los jefes (más o menos lo mismo que realiza la Redacción completa de *PlanetStation* después de cada cierre cuando mocho, escoba y recogedor en ristre dejamos el basurer... ejemm nuestro lugar de trabajo como los paños de oro, oyes). Si conseguimos cumplir nuestro encargo, tendremos como recompensa unos códigos secretos que nos permitirán hacer más divertidas nuestras carreras. Desde un efecto borroso hasta unos textos publicitarios escritos al revés o una sensación de liviandad y falta de gravedad que nos permitirá dar saltos estratosféricos a lo "furgoneta del Equipo A", estos añadidos dan aún más gancho y vidilla a las carreras libres.





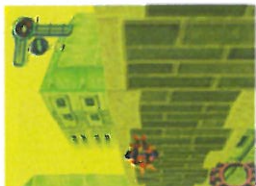
EN ÓRBITA

SPIDERMAN

EL HOMBRE ARAÑA Y TRIUNFA EN PLAYSTATION

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 7.990 PESETAS







Las uniones entre súperhéroes y nuestra PlayStation nunca han tenido resultados demasiado alentadores. Sólo hay que recordar títulos como *The Fantastic Four*, el reciente e hiriente *Superman* o *X-Men: Mutant Academy* (si tienes valor, puedes leer el análisis en este número) para tener claro que el único adjetivo 'súper' que se puede aplicar a cualquiera de ellos es el de 'superable'. Hasta hoy. Después de dejar durante años las fachadas de Nueva York hechas un asquito con sus redes, el héroe con más tela (de araña, se entiende) se ha encargado de protagonizar, por fin, un título más que decente basado en un personaje de Marvel: *Spiderman*.

RED DE REDES

Sin duda, lo más atractivo de este título es que, a lo largo del juego, realmente tendremos la sensación de estar controlando a nuestro arácnido favorito. Absolutamente todos los poderes de Spidey están fielmente reflejados: fuerza sobrehumana para levantar increíbles armatostes, agilidad para pegar unos botes que ni los de la Primitiva, el utilísimo sentido arácnido, la capacidad de adherirnos a cualquier superficie en cualquier ángulo y, por supuesto, el poder lanzar redes de múltiples formas y tamaños. Y os aseguramos que deberemos hacer uso de hasta el último de ellos para salir airosos de la multitud de fases que nos propone *Spiderman*. Desde guardar una enorme bomba en una cámara fuerte hasta escapar por los tejados de Nueva York de los helicópteros de policía, pasando por jugar en las alcantarillas a 'frío, frío, caliente, caliente' con Venom, atravesar abismos electrificados mientras nos disparan unos turboláseres, una persecución encima de un metro y, por supuesto, los espectaculares enfrentamientos contra los villanos de siempre. Aunque eso sí, esta increíble variedad empieza a flojear en las últimas fases, en las que nos dedicaremos casi íntegramente a la búsqueda y captura de interruptores y pasajes ocultos en la más pura línea *Tomb Raider*.

¡MARVELIOSO!

Si os decimos que Neversoft, la compañía desarrolladora, es la responsable de esa joya llamada *Tony Hawk's Skateboarding*, os podréis hacer una idea de la calidad técnica de este *Spiderman*, para el que se ha utilizado el mismo motor gráfico que el del juego de monopatines. Sólo cuenta con algunas lacras, como el preocupante *clipping* que hay en la práctica totalidad de las fases, y que resta bastante atractivo en aquellas pantallas en que prima el sigilo (eso de ver a través de las paredes el malo de turno que tenemos que matar...). Asimismo, en muchas ocasiones el control de Spidey no es todo lo fluido que debería ser (tiene una extraña inercia que lo hace difícil de controlar), una pega a la

UN HÉROE SÚPER ACOMPAÑADO

Parece que en cuanto se han enterado de la salida al mercado de un juego BUENO (¡por fin!) basado en el universo Marvel, a los superhéroes de la legendaria editorial les ha faltado tiempo para pedir aunque fuera un papel pequeñito. De esta manera, en nuestro periplo nos encontraremos con viejos (nunca mejor dicho, en algunos casos) conocidos como el Capitán América, Castigador, DareDevil, Gata Negra, la Antorcha Humana e incluso una Mary Jane con serios problemas de humedad.







Izquierda: A este pedazo de enemigo difícilmente le harás ningún "arañazo".





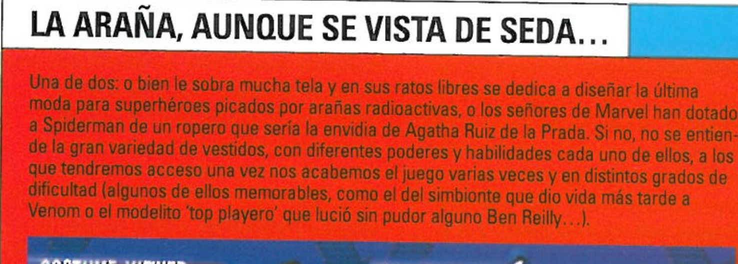



que hay que sumar el anárquico comportamiento de la cámara en algunas fases, que ocasionará que cualquier enemigo del tres al cuarto pueda convertir a nuestro héroe favorito en el 'hombre arañazos'.

Pero estos puntos negros se ven ampliamente compensados gracias a la soberbia animación del protagonista (verlo para creerlo) y de los enemigos principales. Sobre todo, es una auténtica gozada observar cómo se mueve y pelea Venom, con un aspecto viscoso que sugiere que en cualquier momento le vaya a salir un tentáculo para agarrarnos y matarnos bastante. Los entornos 3D están bien realizados, ofreciendo la posibilidad de movernos por espacios abiertos como la inmensa ciudad de Nueva York, engullida por una curiosa pero nada molesta niebla.

Aunque la versión que ha llegado hasta la Redacción cuenta con los textos y las voces en inglés, es posible que el *Spiderman* que vea la luz en nuestro país esté doblado y traducido, algo muy de agradecer. Y es que durante toda la aventura no dejaremos de oír las vaciladas que se marca Spidey a la mínima oportunidad ("¡Eh, que yo no soy el malo!", o "¡Toro, toro!" en su enfrentamiento contra Rhino), eso por no hablar de los descacharrantes comentarios de Venom, cargados de auténtico humor negro (geniales las puyas lingüísticas que suelta mientras intentamos salvar a Mary Jane de morir ahogada).

Multitud y variedad de niveles, gran cantidad de extras como la posibilidad de conseguir nuevos trajes (cuando acabemos el juego podremos jugar con el traje negro, que dispone de redes infinitas) o portadas de cómics, diversos mini-juegos con los que alargar la vida de esta aventura... Seas o no fan del cabeza de tela, sin duda *Spiderman* atrapará en sus redes (poetas que venimos después de las vacaciones, oyes) a los amantes de las buenas aventuras. Por fin, un juego a la altura de su protagonista.



LA ARAÑA, AUNQUE SE VISTA DE SEDA...

Una de dos: o bien le sobra mucha tela y en sus ratos libres se dedica a diseñar la última moda para superhéroes picados por arañas radioactivas, o los señores de Marvel han dotado a Spiderman de un ropero que sería la envidia de Agatha Ruiz de la Prada. Si no, no se entiende la gran variedad de vestidos, con diferentes poderes y habilidades cada uno de ellos, a los que tendremos acceso una vez nos acabemos el juego varias veces y en distintos grados de dificultad (algunos de ellos memorables, como el del simbionte que dio vida más tarde a Venom o el modelito 'top playero' que lució sin pudor alguno Ben Reilly...).



EN FIN...

ARRIBA
- CONTROLAR REALMENTE A SPIDERMAN
- NIVELES VARIADOS Y ORIGINALES
- ANIMACIONES, ESCENARIOS Y AMBIENTACIÓN

ABAJO
- EL CONTROL ES ALGO FARRAGOSO
- CLIPPING A GO-GÓ
- CÁMARAS PROBLEMÁTICAS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

GLOBAL







KOUDELKA

TRES EN EL MONASTERIO

GÉNERO: *SURVIVAL HORROR/RPG*
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: SACNOTH
EDITOR: SNK/INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS

Si tenéis la sanísima costumbre de coleccionar todos los números de *PlanetStation*, recordareis que allá por el mes de abril os hablábamos de un juego japonés desarrollado por antiguos empleados de Square que parecía una irregular mezcla entre la ambientación y la temática de los *survival horrors* con toques de RPG de pura cepa. Y he aquí que unos meses después Infogrames ha decidido traer a Europa esta arriesgada apuesta y, aunque el resultado no se corresponde totalmente con las grandes expectativas que había despertado este juego, hemos de reconocer que junto a aspectos muy decepcionantes deja entrever otros muy interesantes.



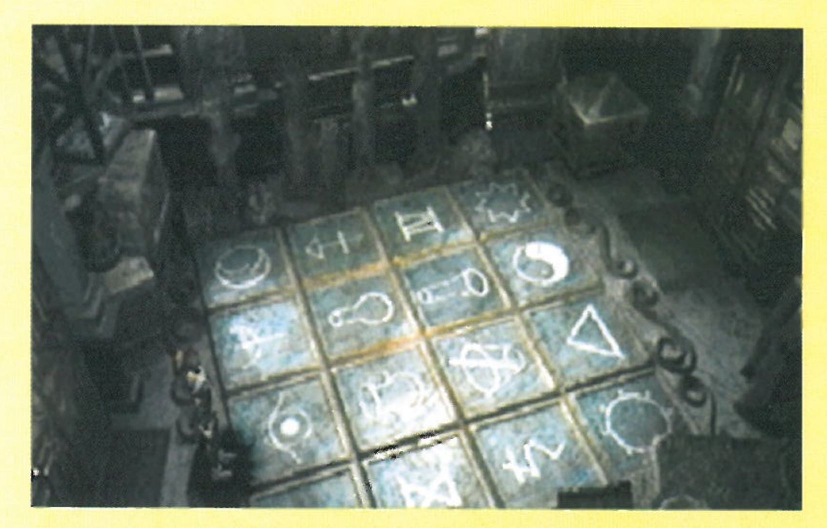
LA HISTORIA MÁS GRANDE JAMÁS CONTADA

Sin duda, el punto fuerte de *Koudelka* es su impresionante historia y la construcción de sus personajes. Tanto el trío protagonista (la bella médium gitana Koudelka Iasant, el aventurero rubiales Edward Plunkett y el cura irlandés James O'Flaherty) como los numerosos personajes que iremos encontrando en nuestra aventura por el tétrico monasterio galés abandonado de Nemeton tienen una profundidad, carga emotiva y personalidad pocas veces vista no sólo en PlayStation, sino en cualquier videojuego de plataforma alguna. A ello contribuyen principalmente unos diálogos antológicos con un vocabulario y una expresividad propia de finales del siglo XIX –precisamente la época en la que se desarrolla la historia– con alusiones a Shakespeare o Lord Byron y reflexiones sobre la vida y la muerte que parecen sacadas de una película de Bergman (estimado lector: si los nombres de estos señores te suenan a marcas alemanas de cerveza, tal vez no consigas pillarle todo el jugo a las conversaciones). Si a esto le sumamos que tanto la traducción de los textos como su doblaje es sencillamente magistral, y que la historia mezcla la filosofía escolástica medieval, las leyendas de los druidas celtas sobre la resurrección, el romanticismo necrófilo de los cuentos góticos y los relatos de terror metafísico de Lovecraft.... Bufff... ¿Qué alucinógeno habrán tomado los japoneses que diseñaron el tremendo argumento de este título?

PUNTOS OSCUROS

Lamentablemente todo este derroche de imaginación y documentación no se ve recompensado con una jugabilidad a su altura. La mecánica del juego no se aleja mucho de los cánones *residentevillianos*, primando la exploración de escenarios prerrenderizados con personajes poligonales y la resolución de puzzles facilones. Ahora bien, su lamentable sistema de combate, más propio de un RPG tipo *Shinning Force* y con un desarrollo tedioso hasta el sopor, así como algunos problemas en el diseño de los puntos de vista o la detección de puertas y escaleras, hacen que las primeras horas de juego pongan a prueba la resistencia de cualquiera a enviar a hacer gárgaras a fantasmas, espíritus atormentados y demás fauna macabra.

Técnicamente este título da el do de pecho, con unas fabulosas secuencias de vídeo y unos bellos y tétricos fondos prerrenderizados, aunque a los personajes no les iría nada mal unas inyecciones de polígonos (a veces, en las secuencias de combate, algunos de ellos llegan incluso a desaparecer por



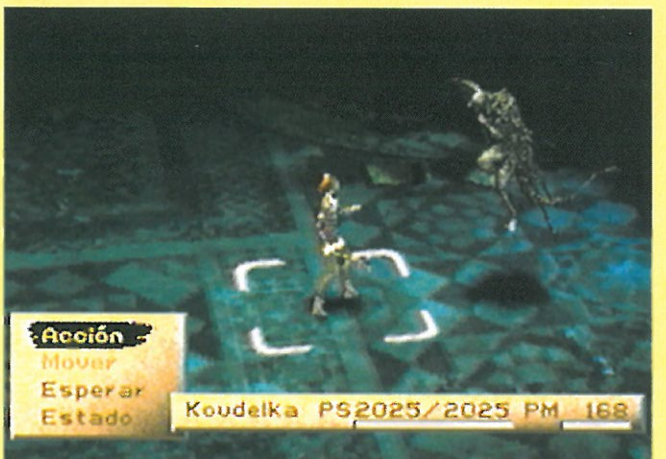












arte de magia) y la música se acaba repitiendo más que un sorbete de chorizo. Pero a pesar de los loables esfuerzos de Infogrames en su edición europea (se han añadido nuevos puntos de grabación respecto a la versión japonesa, y encontrar un objeto ya no supone dejarse los ojos o tener que utilizar microscopio) *Koudelka* sigue suponiendo un juego que requiere mucho esfuerzo por parte del jugador para no mandarlo al baúl de los recuerdos a las primeras de cambio. Eso sí, quien sea capaz de "perdonar" las lagunas jugables de este título recibirá la recompensa de adentrarse en una genial historia totalmente adulta (no porque ya pueda votar en las elecciones, sino porque su gran madurez, toques truculentos, y alto nivel intelectual no la hacen recomendable para quienes aún duerman con su osito de peluche), una ambientación desasosegante y unos personajes inolvidables. Si los señores de Sacnoth son alguna vez capaces de unir un argumento que se encuentre al nivel del de *Koudelka* con un apartado jugable a su altura, obra maestra *habemus*.



Izquierda: A esta niña se le quedó el pelo cano tras una experiencia traumática viendo a Leticia Sabater y no se recupera ni con dos litros de *Lady Grecian 2000*.

ESTE MUERTO ESTÁ MUY VIVO

Entre el repertorio de tétricos personajes que nos encontraremos en el monasterio destaca con luz propia el monje-zombi Roger Bacon, una especie de Yoda de ultratumba que nos desvelará, con un curioso sentido del humor, diversos detalles sobre el misterio que esconde la abadía. Lo mejor del asunto es que este jorobado con un vestuario menos sofisticado que el de Tarzán es la representación "en fiambre" de un personaje real histórico. Si le echáis un vistazo a cualquier enciclopedia (sí, esos libros tan gordos llenos de letras a veces sirven para algo más que para rellenar estanterías vacías) veréis que Roger Bacon fue realmente un famoso filósofo franciscano de la escuela de Oxford que vivió en el siglo XIII. Desde luego, al pobre hombre el paso del tiempo le ha acabado perjudicando mucho.







EN FIN...

ARRIBA
- MAGISTRAL HISTORIA, PERSONAJES Y DIÁLOGOS
- ANTOLÓGICA TRADUCCIÓN Y DOBLAJE
- SOBERBIAS SECUENCIAS DE VÍDEO

ABAJO
- NEFASTO SISTEMA DE COMBATE
- FALLOS DE JUGABILIDAD
- MÚSICA MACHACONA

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

GLOBAL





TERRACON

ALIEN TIENE QUE SALVAR EL UNIVERSO

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: PICTURE HOUSE
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 4.990 PESETAS

En el futuro, una raza alienígena conocerá a la perfección el famoso refrán "cría cuervos y te sacarán las pupilas" (más o menos es así, ¿no?). Tras diseñar, alimentar, y limpiar los mocos a una mega-entidad llamada Terracon que les ayudaba a colonizar nuevos planetas, acabarán todos achicharrados debido a un repentino ataque de rabia de su retoño precisamente momentos antes de tener que ser desconectado. Pero un héroe aventurero llamado Xed sobrevivirá de milagro y deberá restablecer el honor de sus compatriotas infiltrándose en diferentes planetas del sistema solar dominados por la mega-computadora, encontrando una serie de cartuchos de códigos dispersos y aniquilando las hordas de robots que Terracon ha creado para tocarnos un poco la moral.

MISIÓN: DESTRUIR A TERRA (CON)

Tras este atractivo argumento se encuentra uno de los más sorprendentes *shooters* que hemos visto últimamente en nuestra Play. Sin apenas promoción y creado por una compañía practicamente desconocida este divertido shoot'em-up en tercera persona que recuerda al bizarro *MDK* de Shiny tiene la suficiente personalidad y jugabilidad como para que cualquier aficionado al género que busque algo de aire fresco le eche un vistazo. A un apartado técnico más que notable (el impresionante motor 3D genera unos inmensos escenarios con multitud de detalles sin apenas pop-up, los efectos de luz son excelentes y las secuencias intermedias que desarrollan la historia son bastante competentes) se une una divertida mezcla de acción, exploración y plataformas. Y es que Xed, además de convertir en chatarra los múltiples

LA GENERGÍA DE LA VIDA

Sin duda uno de los aspectos más originales de *Terracon* es el uso de la "genergía", una variante de los típicos rayos láseres de los shoot'em-ups futuristas que suelen llenar la pantalla de luz y color convirtiéndola en una verbena sanjuanera a la menor ocasión. En este caso estos rayos no tendrán un único uso destructivo sino que nos permitirán dar y/o quitar substancia y cuerpo, a modo de paleta intergaláctico, a una serie de esqueletos virtuales a medio hacer que nos permitirán continuar, una vez rellenitos, nuestra exploración (y es que atravesar el esbozo chapucero de un puente o saltar sobre unas rocas hechas con cuatro rayas mal puestas puede tener consecuencias más lamentables que). Dependiendo de cómo administremos nuestros tres depósitos de genergía (roja, azul o amarilla) y de la cantidad de "gasolina" virtual que encontremos nuestra aventura se desarrollará a todo gas o a ralentí.





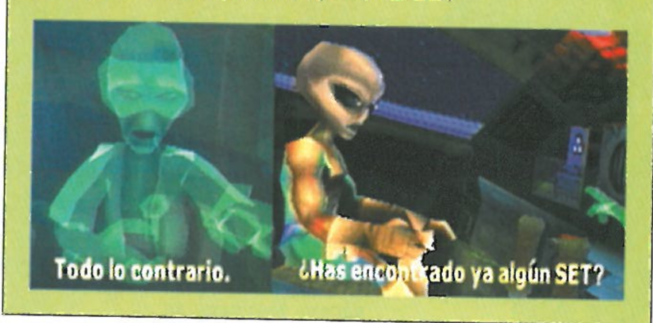






¿QUÉ HAY DE NUEVO, DOC?

Aunque el pobre Xed se haya quedado muy solo al irse todos sus congéneres a criar malvas espaciales, contará con el acompañamiento virtual del holograma de su viejo colega fallecido Doc (sí, como el inventor chiflado de *Regreso al Futuro* pero con una apariencia aún más extravangante y esperpéntica, cosa bastante difícil, por cierto). En los interludios entre misión y misión el bueno de Doc nos demostrará sus conocimientos científicos explicándonos hasta el último detalle para que sirven los cartuchos, las cápsulas de escolta o los satélites de defensa que deberemos activar. Todo un aspirante a Premio Nobel póstumo (lástima que sea incorpóreo, el hombre).

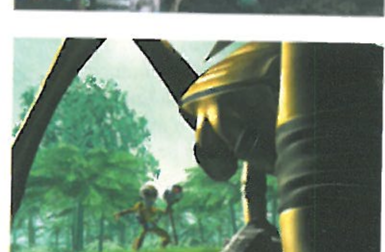




enemigos que encontrará en su camino, deberá recorrerse hasta el último palmo de los inmensos entornos tridimensionales en busca de los dichosos cartuchos, energía para su arma o diversos gadgets de ayuda con el consiguiente riesgo de acabar más perdido que Pamela Anderson en un convento de clausura de las carmelitas descalzas. Asimismo de vez en cuando nos las veremos con unos saltitos plataformeros que echarnos al cuerpo (algunos bastante irritantes) para conseguir superar los numerosos montes, construcciones y desfiladeros que nos encontraremos en nuestro deambular. Lástima que, a pesar de la variedad de escenarios y la mezcla de géneros, el desarrollo del juego sea algo repetitivo (llega al planeta, encuentra los cartuchos y sal pitando) y la cámara del juego, bastante anárquica en ocasiones, puede llegar a causarnos bastantes problemas. Pero pasando por alto estos defectos (y las numerosas ralentizaciones que tendremos que soportar cuando la pantalla de juego se convierta en una convención de chispas de colores y explosiones), *Terracon* supone una agradable sorpresa con una notable factura técnica, una hipnótica banda sonora que recuerda a los viejos clásicos de Psygnosis para Amiga (*Shadow of the Beast* y compañía), un protagonista con salero y un desarrollo que a pesar de su cierta monotonía engancha y divierte. Ideal para amantes al shoot'em-up menos tópico.



Para evitar problemas de censura, lo mejor sería hacer una versión "*light*" del juego llamada *Terra Sin*.





EN FIN...

▲ ARRIBA
- GENIAL MEZCLA DE ACCIÓN, PLATAFORMAS Y EXPLORACIÓN
- ESCENARIOS INMENSOS Y ATRACTIVOS
- EXCELENTE BANDA SONORA

▼ ABAJO
- DESARROLLO ALGO REPETITIVO
- RALENTIZACIONES Y PROBLEMAS DE CÁMARA
- ALGUNOS SALTOS DESQUICIANTES

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

GLOBAL: ●●●●



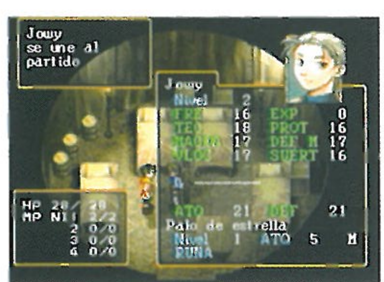












SUIKODEN II

KONAMI Y LAS DOS 2D

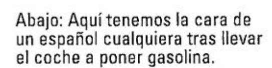
¡RECOMENDADO!
GÉNERO: RPG
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PRECIO: 7.490 PESETAS

Hace unos años, cuando al playstationero medio le daba lo mismo que un RPG saliera en inglés, traducido, o traducido penosamente (la mayor preocupación era que saliera para poder disfrutar del mayor número posible de juegos de rol) lo que ha pasado con el juego que nos ocupa hubiera pasado inadvertido. Pero que a estas alturas nos sirvan en bandeja de plata un título de la talla de *Suikoden II* con una "penosa" o desacarrilada traducción... Es decir, que nos encontramos ante una verdadera joya (como la mayoría de títulos a los que nos tiene acostumbrados la grandiosa compañía de Osaka), aunque como buen diamante en bruto hace falta tallarlo (nótese la bonita metáfora) y resulta que Konami, más que tallarlo se ha encargado de decapitarlo gracias a una traducción que deja bastante que desear. ¿Por qué tal error? Todo un misterio y un trato un poco injusto que en un futuro no muy lejano esperemos no se repitan. Aunque dentro de lo malo desde luego los aficionados a los RPGs no nos podemos quejar, agradeciendo de corazón detalles como la inclusión de un manual de instrucciones completamente en color (como el original japonés) y, ante todo, la posibilidad de disfrutar por fin en nuestro país de la segunda parte de aquel sobresaliente y ya algo lejano *Suikoden*.

CUÉNTAME UN CUENTO

Las tierras que han nacido en paz, siempre serán armoniosas y reinará en sus ambientes un esplendor de prosperidad. Pero las tierras que han nacido bajo los dominios de la guerra, que han progresado en medio de crueles batallas verán pasar el fin de los tiempos y nunca encontrarán la tan ansiada paz.

El Reino de Highland es una de esas tierras bélicas cuyos conflictos están a la orden del día. Esta gigantesca tierra monárquica tiene como vecinos el Reino Sagrado de la Armonía al norte, y la República de Toran al sur. Debido a la fabulosa situación geográfica de que goza Highland, el Reino Sagrado de la Armonía constantemente insiste en apoderarse de las tierras situadas en el litoral del Océano del Este. Por eso Highland se ha rebelado y las cinco ciudades que bordean el Lago Dunan han formado un ejército para evitar la invasión enemiga, uniendo las cinco tropas en la ciudad de Jowston. Por si el


Abajo: Aquí tenemos la cara de un español cualquiera tras llevar el coche a poner gasolina.





ANTECEDENTES JUGABLES

Como buena obra de Konami, *Suikoden II* está programado por auténticos profesionales del arte lúdico. El jefe de programación es Akiyoshi Oota, y los personajes están diseñados por Fumi Ishikawa pareja que ha repetido la misma faena que en el primer *Suikoden*. Sin olvidar a Yoshitaka Murayama en su papel de productor y creador de esta magnífica saga. Teniendo en cuenta la repercusión que obtuvo el *Suikoden* original, Konami ha contratado los servicios de uno de los compositores mas famosos del archipiélago nipón, Miki Higashino (responsable de la saga *Goemon*), ayudado por la Orquesta Filarmónica de Tokyo para darle un tono aún más épico a la aventura.











Izquierda: Algunos enemigos tienen la mala costumbre de "meter la pata".







Arriba: Sin duda el protagonista sería un buen "cabeza" de expedición al Himalaya



PEGANDO FUERTE

El combate es uno de los puntos más originales del *Suikoden II*, no tanto por su aspecto gráfico (similar al de su antecesor) como por su estilo jugable. Junto a los típicos comandos de luchar, lanzar magia gracias a las runas o escapar, encontramos otros como el combate automático (veréis cómo nuestra querida gris también sabe pelear), la posibilidad de cambiar de formación, los ataques combinados (unión de ataques de dos miembros de un mismo bando, mezclándolos a su vez con poderes rúnicos) y nuestro favorito, una técnica enseñada sin duda por Tío Gilito (el de Disney, no el de Marbiella, facineriosos): Sobornar.





argumento no fuera ya suficientemente enrevesado la realeza de Highland no aprobó la fusión de las Ciudades Aliadas y éstas también han declarado la guerra a su propio reino… En definitiva, preparaos porque en *Suikoden II* las puñaladas por la espalda están a la orden del día, cual Eduardo Manostijeras haciendo masajes.

¿Qué sería de un RPG sin protagonista? Ni lo sabemos ni creemos que nos importe demasiado, ya que *Suikoden II* cuenta con el suyo propio, llamado ?? (es decir, como nos venga en gana), típico soldado jovenzuelo más pardillo que el del anuncio del "*Gerooppaaa*". Aunque por supuesto (¿alguien lo duda?), al final del juego se transformará en una auténtica máquina manejando la espada y el resto de armas.

OTRO RPG CLÁSICO (Y VAN…)

Además de un argumento interesante, el nuevo RPG de Konami cuenta con interesantes extras, como la posibilidad de usar la partida grabada que tengamos del primer episodio, beneficiándonos con los aquellos personajes que ya empezaban a criar polvo en la tarjeta de memoria.

Como podéis apreciar por las pantallas el aspecto gráfico no es el fuerte de *Suikoden II*, siendo casi idéntico al primero. Y claro, a estas alturas si lo comparamos con un juego que se programó hace cinco años es evidente que queda algo obsoleto, y no precisamente porque se desarrolle en 2D (que quede claro). Otro punto importante son las melodías, casi todas elaboradas por canales de sonido como mandan los cánones de los clásicos (exceptuando la de la intro y final). Si a esto le añadimos la legendaria jugabilidad *made in* Konami, poco más se le puede pedir a un RPG auténtico, imprescindible para los incondicionales del género.





EN FIN…

ARRIBA
- SOBERBIAS COMPOSICIONES
- HISTORIA QUE ENGANCHA
- SUB-JUEGOS MUY DIVERTIDOS

ABAJO
- TRADUCCIÓN PENOSA
- GRÁFICOS ALGO CADUCOS
- QUEREMOS YA EL TERCERO

PUNTUACIÓN

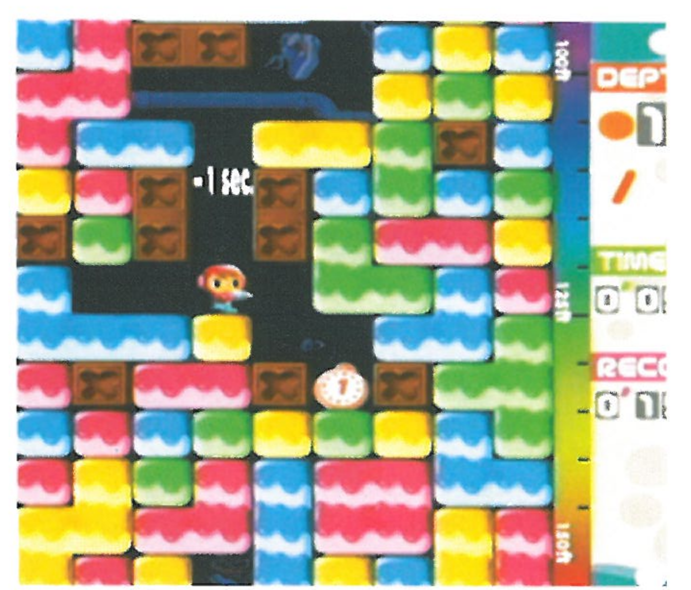
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

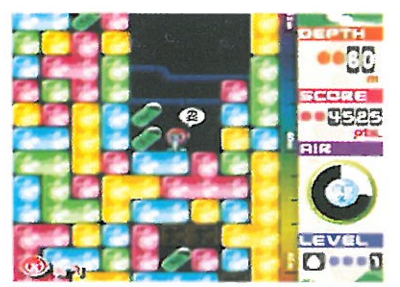
GLOBAL: ●●●●

















MR. DRILLER

TALADREITOR

GÉNERO: PUZZLE
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: NAMCO
PRECIO: 4.990 PESETAS

¿No os ha tentado nunca manejar uno de esos martillos neumáticos revienta-tímpanos que contribuyen a poner patas arriba las ciudades, especialmente en épocas veraniegas? Namco os permite hacer realidad este sueño con un título perteneciente a un género histórico más maltratado que un votante de Izquierda Unida: el puzzle. El punto de partida argumental es la típica fantasía que parece salida de la mente de un crío de 3 años. Mr. Driller ha de salvar una ciudad de la invasión de un ejército de bloques de colores (argumentos más surrealistas hemos visto, ¿no?). Una vez más, una apariencia inofensiva esconde una adicción mayor que la que siente Homer Simpson por las rosquillas o Marujita Díaz por los sombreros imposibles. Nuestra misión consistirá en taladrar bloques para ganar metros de profundidad, una tarea salpicada por unos cuantos inconvenientes, como la gravedad, la falta de aire, unos gases tóxicos letales que se esconden en cajas y, especialmente, el peligro de fenecer sepultado por los ladrillos que te caigan encima. Hay que ir con ojo porque si nuestro macrocéfalo personaje se queda sin tierra bajo los pies no puede subir de nuevo, salvo que se encarame a un cubo aislado. En cuanto a la carencia de oxígeno, conviene ir recogiendo las providenciales cápsulas de aire que hallemos a nuestro paso.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

Tetris, *Bust-a-Move*, y hasta el jurásico *PP Hammer* para Amiga (no, no alude a la mayoría absoluta de el partido en el Gobierno) son parientes lejanos de *Mr. Driller*, con características parecidas como el hecho de que las piezas de igual color se fundan y se desintegren es una característica a explotar. La estrategia interviene, aunque la dinámica del juego y la presión del cronómetro nos obliguen a pensar deprisa y a excavar como un poseso sorteando obstáculos.

La colección de melodías es pura locura *japo*, *techno-popera* y marchosa, aunque el juego cojea en unos cuantos aspectos. Estamos ante un juego de puzzles y los gráficos aunque tampoco son para deprimirse, desde luego no pasarán a los anales de la PlayStation. Al menos resultan simpáticos. Lo inexplicable es la ausencia de un modo multijugador, que hubiera disparado la diversión más que el precio de los carburantes este verano. Sólo contamos con un modo Arcade (el nivel fácil es más que suficiente, porque los superiores resultan demenciales), un modo Survivor que incluye idénticos escenarios, y uno Contrarreloj. También hay unas repeticiones tan curiosas como gratuitas (no cuestan un duro, y aportan poquito). Con todo, si te pilla desprevenido te enganchará... y sale a un precio irresistible. ¡Vivan los puzzles!



EN FIN...

ARRIBA
- ORIGINAL, FRESCO, IRRESISTIBLE
- LA ADICCIÓN DE LOS GRANDES
- MÚSICAS ESPLÉNDIDAS

ABAJO
- ¿SÓLO PARA UN JUGADOR?
- GRÁFICOS BAJO TIERRA
- MODO HARD VERY HARD

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4
GLOBAL	●●●●











Arriba: "¡Gññññ! ¡Arrrf! ¡Umpf! ¿Quién ha sido el marsupial que me ha puesto pegamento Loctite en la tablaaaa?

GRIND SESSION

¡*ESKATE QUIETORRRRRRR*!

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: SHABA GAMES
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 6.990 PESETAS

El panorama de los juegos de *skateboard* empieza a padecer una saturación propia de la directiva del Barça. La moda iniciada por el magnífico *Tony Hawk's Skateboarding* ha deparado un puñado de títulos que le han complicado la vida al título de Activision, aunque eso sí, sin llegar a desbancarle de lo más alto del podio. *Grind Session* se une ahora a los *Trasher: Skate&Destroy*, *Street S8ter 2* y compañía para saciar las ansias piruetísticas de los aficionados que no han tenido bastante con los juegos anteriores.

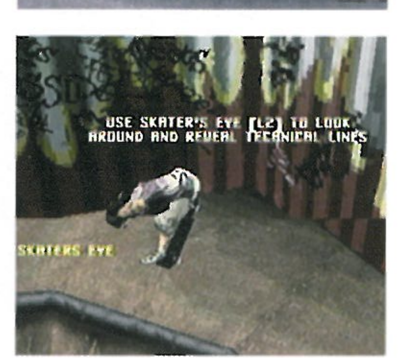
Este deporte no permite a priori excesivas variaciones (se trata de encadenar acrobacias a cual más virguera ¡Ahora no os vamos a descubrir qué es el *skateboard*!) y Shaba Games se ha inspirado claramente en el "padre" *Hawk's*, referente obligado del subgénero monopatinero. Siguiendo su estela, el objetivo es alcanzar la puntuación necesaria para poder salir de cada escenario. La valoración se efectúa en función de cuatro criterios: los puntos normales, los profesionales, los puntos de gamberrismo y las llamadas *tech-lines*. Los dos primeros apartados no necesitan presentación, se trata, como es habitual, de enlazar piruetas con el apoyo de los elementos arquitectónicos que nos salgan al paso, desde barandillas hasta los clásicos *half-pipes*. El control es preciso y tirando a realista dentro de un orden ya que algunas series, al permitir ejecutar consecutivamente varias acrobacias aéreas, son un tanto inverosímiles. Pero todo sea por el espectáculo. Los puntos "vandálicos" obtenidos por destrozar el mobiliario urbano son uno de los platos fuertes. La cosa consiste en derribar conos, vallas, barriles, radiocassettes... un auténtico desahogo adrenalítico.

¡A SALIRSE DE LA TABLA!

Sin duda el apartado más novedoso es el de las *tech-lines*. Igual que hacía Emilio Aragón hace un porrón de años, debes seguir una línea trazada en el suelo, para conseguir puntos y tiempo adicional. La inclusión de una curiosa barra de equilibrio facilita la ejecución de estos recorridos.

El comportamiento físico de los patinadores es espléndido, aunque es un milagro que sobrevivan, porque se pegan unas tortas más aparatosas que las gafas de Rocío Jurado. A pesar de que alguna texturilla no pase del aprobado, *Grind Session* destaca por la inclusión de auténticos parques de ciudades americanas, y se sale en el capítulo sonoro, con brillantes efectos y una banda sonora con Sonic Youth y GZA Genius, entre otros. El trepidante modo multijugador (aunque funciona por turnos, no es simultáneo) y la posibilidad de configurar los combos son la guinda que asegura horas y horas de aporreamiento de botones como posesos.





EN FIN...

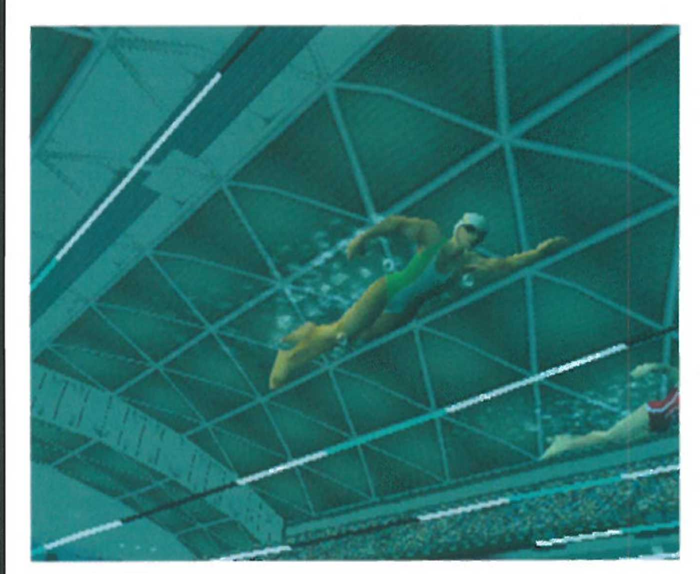
ARRIBA
- JUGABLE, VARIADO Y PROFUNDO
- EL CAPÍTULO SONORO
- ESCENARIOS REALES...

ABAJO
- ...AUNQUE UN TANTO REITERATIVOS
- ALGÚN POLÍGONO BAILONGO
- *TONY HAWK'S 2* ESTÁ AL CAER

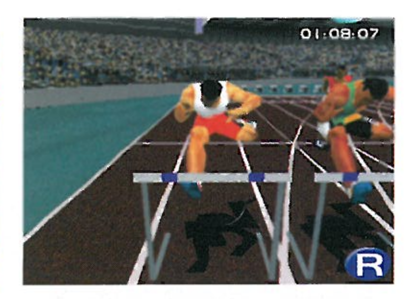
PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

GLOBAL











SYDNEY 2000

FANTASMA OLÍMPICO

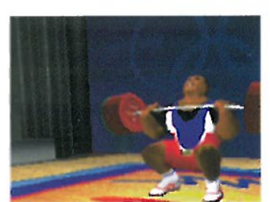
GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: ATD
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Como cada cuatro años, desde los tiempos en que los ordenadores tenían menos memoria que una alcachofa con alzheimer, tanto los cómics de *Mortadelo y Filemón* como las plataformas de ocio electrónico (tomad nota: quedaréis como reyes ante vuestros padres si llamáis así a las consolas) cuentan con su correspondiente adaptación de las Olimpiadas de verano. Este año ha sido Eidos la que se ha llevado el gato al agua (y a las pistas, y a las pesas, y a las vallas, y a... vale, ya lo dejamos), consiguiendo la licencia para transportar toda la emoción y la espectacularidad de los eventos deportivos mundiales de élite, entre otros sistemas, hasta nuestra PlayStation. Un momento; ¿hemos dicho 'emoción' y 'espectacularidad'? Aunque eso era lo mínimo que se esperaba de una licencia oficial, lamentablemente creemos que ATD, el grupo de desarrollo, se ha quedado únicamente en el intento.

DEDOS DE FUEGO

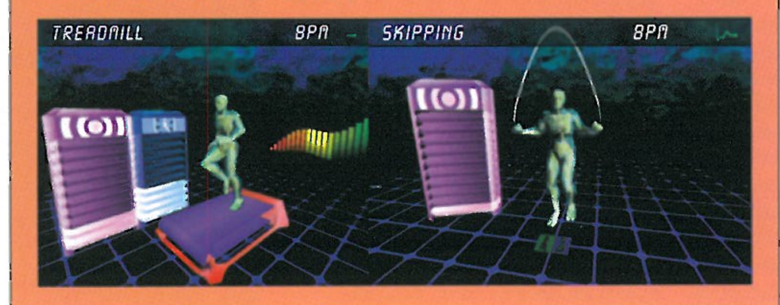
Sydney 2000 ofrece la posibilidad de competir hasta en 12 pruebas olímpicas entre las que se incluyen los 100 metros lisos, lanzamiento de martillo, natación, levantamiento de pesas o descenso en kajak (creemos hablar en nombre del placer visual de todos/as al proclamar: ¿Dónde están las pruebas de gimnasia?). Por supuesto, aunque hay algunos en las que interviene algo más que la resistencia digital, la mayoría de eventos se resuelven de la manera a la que Konami nos tiene acostumbrados con sus *International Track&Field*: el aporreamiento sistemático de botones. Por desgracia, esto es lo único equiparable entre ambos juegos. Mientras que algunas pruebas son, simplemente, injugables, como el descenso en kajak (parece mentira que todavía se hagan cosas así, con un control anárquico y unos gráficos horrendos) o el lanzamiento de martillo, el resto no pasa de lo simplemente correcto, rozando en ocasiones el aburrimiento absoluto. Técnicamente lo único destacable es que no hay nada destacable: en algunas pruebas el scroll pega unos tirones que ni un ladronzuelo de tercera, los atletas pasan de tamaños razonablemente grandes a medidas liliputienses, y se mueven con la gracia y el salero de un zombi de *Resident Evil* cargado de tranquilizantes (¡y eso que se ha utilizado *motion capture*, porque si no el resultado podría pasar a los anales de la ortopedia videojueguil!). Ni siquiera los comentarios de los ínclitos Gregorio Parra, David Alonso y Paco Jo consiguen aupar la media de un juego únicamente recomendable para las sesiones multijugador sin demasiadas exigencias.





SUDANDO EL MANDO

Dejando a un lado la paupérrima parte técnica (con gráficos que parecen sacados de una versión minimalista de la película *Tron*) el modo de juego más atractivo de *Sidney 2000* es el Olímpico, en el que tendremos la oportunidad, desde el sillón de casa y sin riesgo alguno de que un peligroso flato acabe con nuestro resuello, de entrenar a nuestros atletas. En función de la prueba en la que elijamos especializarnos, tendremos que afrontar una serie de amenos entrenamientos (abdominales, pesas, comba, pared luminosa...) para conseguir un/a atleta con músculos hasta en las pestañas, y después llevarlo hasta las Olimpiadas y conseguir alguna que otra medalla. Sin duda, de lo mejorcito del juego.



EN FIN...

ARRIBA
- EL MODO OLÍMPICO
- LAS POSIBILIDADES MULTIJUGADOR
- LICENCIA OFICIAL...

ABAJO
- ... NO DEMASIADO APROVECHADA
- PRUEBAS IRREGULARES
- ABURRIDO Y TÉCNICAMENTE MEDIOCRE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

GLOBAL

RAY CRISIS

RAY LOS MATA BIEN MUERTOS

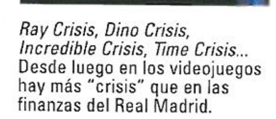
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: TAITO
EDITOR: TAITO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 4.990 PESETAS











Ray Crisis, Dino Crisis, Incredible Crisis, Time Crisis... Desde luego en los videojuegos hay más "crisis" que en las finanzas del Real Madrid.

Ray Crisis es la tercera parte de una trilogía de Taito, compuesta por el aquí presente y los anteriores *Ray Force* y *Ray Storm*, encuadrada dentro de un género que hace unos añitos hacía estragos en la juventud de los salones recreativos: los matamarcianos. Aunque los días de éxito masivo de este tipo de juegos han quedado atrás, cada vez que hacemos un análisis de un *shooter* clásico como éste no podemos evitar sentir ciertas punzadas en el corazón causadas por recuerdos nostálgicos (o es eso, o bien es que tenemos que dejar de comer los pulpitos con mayonesa obstruye-arterias que Holybear se trae al trabajo).

Ningún viejo fanático de los matamarcianos quedará defraudado con *Ray Storm*: los gráficos poligonales son bastante resultones (aunque algunas explosiones muestran píxeles enormes sin pudor), el ritmo de juego es infernal, los enemigos finales son gigantescos y hay más proyectiles por centímetro cuadrado que tinte *Grecian 2000* en las pelambreras (por llamarlas de alguna forma) del Dúo Dinámico. Lo mejor de todo es el sistema de armamento del que disponen nuestras naves: por un lado tienen el típico disparo a discreción de toda la vida, pero además también poseen un rayo especial que se dirige directamente al objetivo que nosotros hayamos "fijado" previamente (un poco al estilo de los misiles del clásico *Afterburner* de Sega, o las bombas de *Silent Bomber*).

Lástima que las partidas se acaben en un suspiro debido a que para terminar el juego sólo tenemos que jugar a cinco de las siete fases disponibles –aunque, eso sí, se nos permite elegir tres de los niveles en los que queremos jugar– y además disponemos de continuaciones infinitas. Por suerte se ha incluido el llamado Special Mode, que sí supone un auténtico reto, en el que al principio sólo disponemos de tres naves para pasarnos el juego, aunque podemos ganar alguna otra mediante *ítems*. Lo que sí que no tiene solución es la incomprensible supresión de la opción para dos jugadores simultáneos que estaba presente en *Ray Storm* (¿Cuál será la próxima "innovación" señores de Taito? ¿Unos gráficos en blanco y negro a los que daremos color aplicando celofán en la TV?).

En todo caso *Ray Storm* es una excelente opción de compra para aquellos que quieran un matamarcianos de *scroll* vertical con todo el sabor de las viejas glorias. Además, gracias al buen hacer de Virgin, el juego no llegará a las 5.000 pesetas, por lo que podremos dar rienda suelta a nuestra nostalgia sin rascarnos demasiado el bolsillo.











EN FIN...

ARRIBA
- JUGABILIDAD CLÁSICA
- FINAL BOSSES ENORMES
- GRÁFICOS BUENOS...

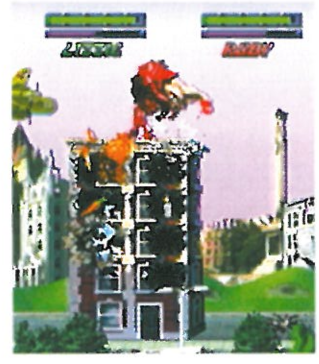
ABAJO
- ... CON ALGÚN PÍXEL SOBREDIMENSIONADO
- ¿Y EL SEGUNDO JUGADOR, QUÉ?
- "CORTO" SE LE QUEDA GRANDE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	3,5

GLOBAL

















RAMPAGE THROUGH TIME

UN DÍA DE FURIA

GÉNERO: ARCADE
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: MIDWAY
EDITOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

En un principio, el titular que acompaña a este artículo podría asociarse a la actitud de los protagonistas de *Rampage Through Time*: unos señores de a pie que por culpa de los típicos vertidos radioactivos Doñaneros se transforman en monstruosos engendros, que a lo único que pueden aspirar es a ser atracciones de feria o participantes de *El Bus*, y por ello la emprenden a tortas con cualquier edificio que se encuentran. Aunque también puede aplicarse a la reacción de cualquier sufrido usuario tras descubrir, después de unos minutos de juego, qué clase de título acaba de adquirir (eso en el supuesto caso de que no haya quedado profundamente dormido encima del mando). Y es que parece que en Midway siguen empeñados en intentarnos colar, una tras otra (después de aquellos simplemente pasables *Rampage: World Tour* y *Rampage: Universal Tour*) nuevas y cada vez más aburridas adaptaciones de aquel clásico de recreativa de hace 15 años que debió quedarse simplemente en eso, en un clásico de hace 15 años.

GIGANTES CON PIES DE BARRO

Como siempre, la misión de cualquiera de los 8 antihéroes tamaño Jesús Gil será la de avanzar por unos escenarios planos mientras destruyen edificios, acaban con las defensas humanas, y comen gente. Una vez. Y otra. Y otra. Así hasta completar cada una de las ciudades situadas en distintos periodos históricos (impresionante argumento, proclamamos), todas ellas plagadas de edificios y enemigos que son prácticamente los mismos, pero mínimos detalles autóctonos del escenario en que estemos jugando. En nuestro periplo nos acompañarán dos monstruos más, que en caso de estar controlados por la consola se convierten en monstruosas torturas. La limitada inteligencia artificial propicia que durante horas y horas estemos esperando a que nuestros compañeros dejen de hacer el burro para poder avanzar y continuar con nuestra destrucción, eso cuando no nos están vapuleando directamente. Aunque por eso no hay que preocuparse, ya que por mucha energía que nos quiten... ¡es imposible morir! Al menos, en las fases principales. Ese honor queda reservado para los mini-juegos de final de fase, unos clónicos de medio pelo de *Pong* o *Asteroids* (a destacar la fase del gusano del Nokia en plan multijugador), en los cuales si no quedamos primero, a comenzar de nuevo se ha dicho. En definitiva, un cúmulo de despropósitos que no hacen más que ensombrecer el buen nombre de un clásico que aunque los señores de Midway se empeñen en demostrar lo contrario os podemos asegurar que ERA divertido.





EN FIN...

▲ ARRIBA
> CANTIDAD DE MINI-JUEGOS
> TRES JUGADORES SIMULTÁNEOS
> MULTITUD DE FASES...

▼ ABAJO
> ...REPETITIVAS Y TEDIOSAS
> INTELIGENCIA ARTIFICIAL DESESPERANTE
> GRÁFICAMENTE OBSOLETO

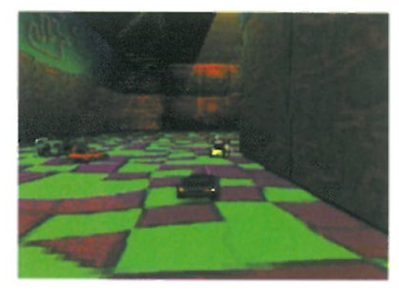
PUNTUACIÓN

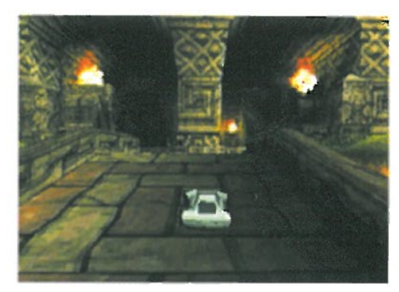
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2
VIDILLA	2
	GLOBAL

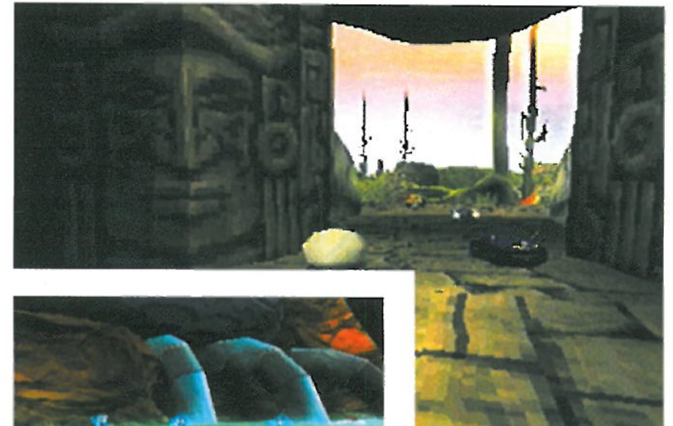
LO MISMO O MENOS

PlanetStation, siempre velando por la diversión en sus páginas, os propone el siguiente pasatiempo: encuentra diferencias que realmente justifiquen la salida al mercado del mismo juego con ligeros retoques de maquillaje. Pista: las pantallas pertenecen a tres títulos distintos, como son *Rampage: World Tour*, *Rampage: Universal Tour* y el despropós... estooo, el juego que nos ocupa, *Rampage Through Time*.

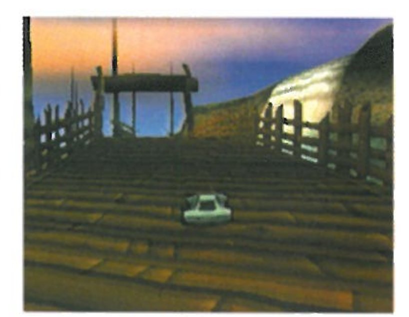












Éste es uno de esos juegos que crean (radio)afición.

RC REVENGE

DÍAS DE RADIODESCONTROL

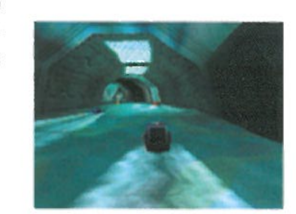
GÉNERO: CARRERAS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: ACCLAIM
EDITOR: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PRECIO: 7.990 PESETAS

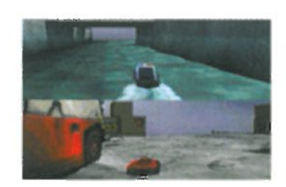
No sabemos si en otras plataformas *Re-Volt* obtuvo algo de repercusión popular, pero lo que es en PlayStation desde luego no fue un título de los que marcan a una generación de jugones. Por ello se nos hace algo extraño que ahora aparezca una secuela de dicho título y que además se le cambie totalmente el nombre, pasando de ser *Re-Volt 2* a *RC Revenge* (¿o quizá esta metamorfosis se haya hecho con la intención de ocultar su pasado, cual antiguo guionista de películas de Pajares y Esteso?)

No se puede negar que, al menos a nivel técnico, *RC Revenge* es bastante superior al flojísimo *Re-Volt*. Parece ser que en esta ocasión los programadores, en vez de hacer un vulgar apaño convirtiendo para PlayStation las versiones de otras plataformas, se han esforzado por desarrollar un motor gráfico competente para nuestra querida 32 bits. El resultado se traduce en mayor resolución, mejores texturas y figuras poligonales de consistencia aceptable.

Lástima que continúen algunos fallos de cajón que impidan a este título alcanzar el nivel necesario para competir en el duro terreno de los simuladores de conducción para Play. La pega más evidente son los fallos de control: nuestro vehículo tiene la dichosa manía de quedarse encallado en cualquier rincón como si fuera el ancla del Titanic, haciendo que el jugador pierda unos segundos (incluso minutos) preciosos. Los astutos programadores han intentado solventar este problema mediante un botón que sirve para teletransportarse al centro de la calzada cuando el jugador se atasca, pero no deja de ser un apaño que tampoco beneficia demasiado a la jugabilidad del título. El trazado de los circuitos, además, es bastante confuso, por lo que hasta que uno no se aprende bien los trazados se ve dando vueltas como un pelele intentando adivinar qué camino han tomado nuestros raudos competidores.

En estas condiciones es difícil que uno pueda apreciar algunos aciertos como el amplio arsenal de armas disponible, las curiosas carreras de barquitos de radiocontrol (atención al logrado efecto del agua) o el excelente editor de circuitos. En fin, teniendo en cuenta que la saga sigue una línea ascendente, quizá en un futuro *RC Recontrarevenge* haya más suerte.





CON ESTAS MANITAS Y *REVENGE*...

Sin duda, el mayor acierto de *RC Revenge* es su sencillo y completo editor de circuitos en el que en apenas unos minutos podremos hacer pistas con toda clase de características: túneles, chicanes, zonas resbaladizas, desniveles, cambios de rasante... Sólo se echan en falta semáforos con vendedores de *Kleenex* incorporados. A ver si otras casas de software toman nota y de aquí poco podemos ver, por ejemplo, un *Crash Team Racing 2* con un editor tan competente como éste.





EN FIN...

ARRIBA
> EL EDITOR DE CIRCUITOS
> MEJORÍA TÉCNICA GENERAL
> LAS PRUEBAS ACUÁTICAS

ABAJO
> CONTROL MEJORABLE
> RECORRIDOS CONFUSOS
> COCHES CON TENDENCIA A ENCALLARSE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2,5

GLOBAL







X-MEN: MUTANT ACADEMY

LOCA ACADEMIA DE MUTANTES

GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: PARADOX
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 6.990 PESETAS

Tanto tiempo para esto. Después de muchos meses quitando, añadiendo y retocando, Paradox ha lanzado al mercado el 'esperado' beat'em-up de *La Patrulla X*, uno de los juegos de lucha más mediocres del catálogo PlayStation. Como es lógico, el principal –y único– atractivo de este *X-Men: Mutant Academy* es la posibilidad de controlar a nuestros mutantes favoritos mientras se lían a mamporros por un quítame allá esos poderes (cosa que ya podíamos hacer, de una manera algo más divertida, en los juegos de la saga *Versus* de Capcom). Y, aún a riesgo de mostrarnos algo repetitivos, remarcamos lo de 'único atractivo'.

EX-MEN VENIDO A MENOS

El juego deja bastante claro que los desarrolladores se han visto, digámoslo así, claramente inspirados por *Street Fighter EX 2 Plus*. A pesar de contar con personajes y entornos en 3D (algunos de ellos realmente deleznables) la jugabilidad es la misma que la de los clásicos en dos dimensiones. Nada de *sidestep* o paso lateral, ni de libertad de movimientos por los escenarios: salvo alguna rotación de la cámara para mostrar mayor profundidad en momentos puntuales, el desarrollo es el mismo que el de cualquier *Street Fighter* al uso. De esta saga retoma asimismo la mecánica de combate (tres puñetazos, tres patadas, y a pegar que son dos días), con las mismas combinaciones de botones, incorporando una única idea de cosecha propia a la hora de realizar súper movimientos especiales: la posibilidad de 'mover' barras especiales según nos convenga. A pesar de no afectar demasiado a la parte jugable, la utilización de gráficos 3D ha conseguido que los personajes tengan unas buenas animaciones, así como unos modelados bastante correctos (salvo en determinados casos como Dientes de Sable, quien en lugar de zarpas en los pies tiene ¡pezuñas!).
Ahora bien, la correcta parte técnica no consigue enmascarar el fallo más estrepitoso del juego: el 'síndrome *Eternal Champions*'. Nos explicamos. Al igual que en aquella mítica castaña pilonga para Mega Drive y Mega CD, la sensación de estar disputando un combate entre dos poderosos contendientes es completamente nula, debido en parte a las poco realistas colisiones, la aceleración excesiva de los personajes y su rapidísima recuperación de los mamporros recibidos. Si a ello le sumamos la posibilidad de acabar con nuestros adversarios arrinconándolos en una esquina y utilizando continuamente un mismo golpe, y el hecho de poder controlar únicamente diez personajes (de los cuales sólo podremos seleccionar seis al principio), el resultado es un juego que realmente ha de mutar muchísimo para estar a la altura de sus protagonistas.







X-TRAS SUFICIENTES

Como cualquier beat'em-up que se precie, *X-Men: Mutant Academy* cuenta con una serie de extras con los que amenizar nuestro sufrido periplo torteador. Tendremos la posibilidad de entrar en el modo Academy, en el que podremos entrenar nuestras capacidades ofensivas guiados por nuestro venerable maestro alopécico (no, no hablamos de nuestro director Drako, si no del profesor Charles Xavier), o disfrutar con el modo Cerebro, donde podremos admirar ilustraciones y portadas del genial cómic. Mención aparte merece el trailer de la próxima película de *La Patrulla X* incluido en el juego, al que únicamente podremos acceder de una manera ardua y tortuosa: jugando una y otra vez…



EN FIN…

ARRIBA
- PERSONAJES GRANDES Y DETALLADOS
- PARTE TÉCNICA CORRECTA
- LA POSIBILIDAD DE LUCHAR CON LA PATRULLA

ABAJO
- COMBATES IRREALES Y SOPORÍFEROS
- ¡6 + 4 PERSONAJES ÚNICAMENTE!
- JUGABILIDAD DESCOMPENSADA

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	2
VIDILLA	2

GLOBAL



TOONSTEIN PORKY CAZAVAMPIROS

GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: TERRAGLIPH
EDITOR: VATICAL
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS



Los *Tiny Toons* protagonizan una aventura cómico-terrorífica para todos los públicos. Aunque la verdad es que esta definición es un tanto generosa, porque la mecánica del juego, sencilla como la maquinaria de un botijo, le sitúa más bien en el sector de títulos educativos destinados a los más enanos de la casa. La pregunta obligada es... ¿exactamente, para aprender qué? Pues a manejar el mando y poco más, porque en *Toonstein* el jugador se limita a escoger la dirección a seguir por parte de los personajes, que deambulan por un precioso castillo gótico. Los fondos son estáticos, y aunque no son en 3D casi siempre podremos movernos en cualquier dirección. Lucas, Porky y demás familia se mueven igual que en la tele pero hemos de conformarnos con ser espectadores de sus andanzas como meros espectadores. La interacción es tan limitada que parece más un episodio de la serie que un videojuego, pero los preciosos escenarios, la simpatía de los personajes y las divertidas músicas son bazas a favor. Demasiado dulzón para amantes de emociones fuertes, pero atractivo para aquellos cuya edad aún cabe en un dígito. ¡Escondédselo a vuestro hermano menor, o (seguramente) no soltará la Play!



Aunque sea un juego para niños, no juguéis con este título al *toon toon.*



EN FIN...

ARRIBA
- PROTAS CON CARISMA
- MELODÍAS DE LUJO
- ANIMACIONES DE NIVEL

ABAJO
- JUGABLEMENTE SOSITO
- ABURRIDO SI YA ACABASTE LA PRIMARIA
- LOS TINY TOONS DAN PARA MÁS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2,5

GLOBAL

AZTEC

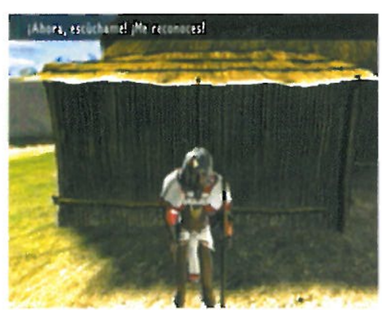
AZTE CON UNA ALMOHADA

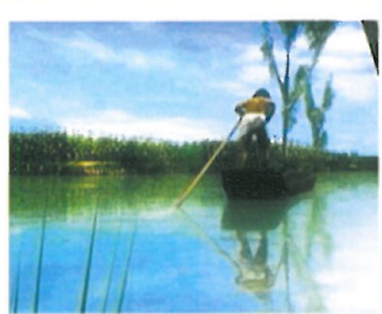
GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: FRANCE TELECOM
EDITOR: CRYO INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Si después de *Atlantis*, *Egypto*, *Versalles* y *China* todavía no te has cansado de las peculiares mezclas de enciclopedia temática interactiva y aventura gráfica de alto contenido soporífero que sólo es capaz de realizar Cryo, aquí tenemos una nueva demostración de las ansias "culturalizadoras" de la compañía francesa (¿no tenemos suficiente ya con Sánchez Dragó, Garci & Friends y el Libro Gordo de Petete?) Y pocas cosas han cambiado respecto a sus ínclitos antecesores: mismo sistema de exploración (el nefasto Omni 3D, capaz de marear incluso al mismísimo capitán Nemo) e idénticas toneladas de información histórica sin apenas utilidad en el juego. En este caso los protagonistas del asunto son los aztecas, totlecas, chiminecas y demás tribus en taparrabos precolombinas, y en el papel



de un joven cazador acusado de un asesinato que no cometió deberemos rescatar a nuestros padres secuestrados y de paso salvaremos al Imperio Azteca de una misteriosa plaga vírica. Claro que nuestro trabajo se reducirá a explorar a trancas y barrancas desérticos escenarios al son de una hipnótica musiquilla de flauta de afilador, mientras establecemos alguna que otra charla con los simpáticos lugareños que nos encontremos y resolvemos una buena serie de puzzles algunos de los cuales serían capaz de acabar con la paciencia de Sherlock Holmes. A pesar de su buen aspecto gráfico, su cuidada traducción y su correcto doblaje al castellano este título parece sólo indicado para aquellos playstationeros adictos a las aventuras gráficas que además sientan algo más que fascinación por la civilización azteca.









Izquierda: Aquí tenemos a Lauren Postigo vestido con su traje de boda habitual.

EN FIN...

ARRIBA
- GRÁFICOS Y SECUENCIAS DE VÍDEO ACEPTABLES
- DOCUMENTACIÓN AZTECA A PORRILLO
- BUEN DOBLAJE

ABAJO
- PÉSIMA JUGABILIDAD
- MÚSICA SOPORÍFERA
- ALGUNOS PUZZLES INCOMPRENSIBLES

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	1
DURACIÓN	3
VIDILLA	1,5

GLOBAL

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES



MORTALMENTE ABURRIDO

GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: MIDWAY
EDITOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Ni siquiera los fans más acérrimos de *Mortal Kombat* podrán soportar más de media hora con *Mortal Kombat Special Forces* sin echarse a llorar o a dormir, en función de la sensibilidad de cada uno. Y es que la nueva entrega de esta sangrienta saga tiene más puntos en común (tedio, sosería, frustración) con los títulos más recientes de la serie como *MK: Mythologies* o *MK 4* (ibrrr!) que con aquellos excelentes primeros beat'em-ups que forjaron la leyenda. Esta aventura de acción combina elementos de los juegos de lucha tipo *Fighting Force* con otros propios de los juegos de espionaje, una mezcla que, si no se aplica con algo de talento, puede acabar generando un auténtico churro. Y *Special Forces*, en gran parte, lo es. A pesar de contar con un sistema de combate en el que podemos ganar experiencia y nuevos combos bastante aceptable, no es lógico que los enemigos sepan en todo momento dónde estamos a pesar de nuestros sigilosos esfuerzos. El colmo de esta situación se produce cuando un enemigo armado con metralleta (y la mayoría cuentan con una) nos puede disparar desde el doble de distancia a la que nuestro personaje, el fornido Jax, puede acceder visualmente gracias a la tupide niebla, con lo cual tenemos dos opciones: o dar vueltas mientras nos acribillan hasta dar con nuestro adversario, o apagar la consola y dedicarnos a actividades más productivas. Los 'inspirados' puzzles (basados en buscar cientos de llaves para abrir otras tantas puertas), los inmensos escenarios sin detalles, y el inexistente fondo argumental no ayudan en nada a la hora de hacer de este nuevo *Mortal Kombat* algo diferente a una aventura que caerá (es más, ¡debe caer!) en el olvido por el bien del nombre de esta maltrecha saga.

EN FIN...

ARRIBA
> BUEN MOTOR GRÁFICO
> EL SISTEMA DE COMBOS
> GOLPES MADE IN *MK*

ABAJO
> ABURRIDO
> FRUSTRANTE
> MORTAL

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2
VIDILLA	2,5

GLOBAL



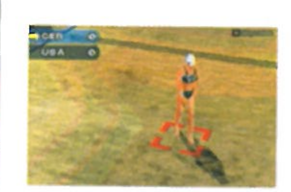
BEACH VOLLEY

VAYA VAYA CON EL VOLEY PLAYA...

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CARAPACE
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 6.990 PESETAS



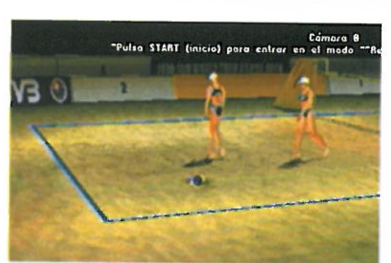




Los lectores más ancianos recordarán con lagrimitas de emoción *Over the net*, un sensacional título para Amiga que recreaba un deporte por entonces inédito en las plataformas videojueguiles: el voley-playa. El chorreo de juegos deportivos que inundaban a la joya de Commodore condenó a aquel lanzamiento a un injusto ostracismo, una pena, porque hasta el personal ajeno al sol y la arena ("no piso una playa hasta que no las asfalten") reconocerá que esta especialidad alcanza unas cotas de espectacularidad nada desdeñables.

La singularidad de este tipo de simuladores es que, a diferencia del tenis –el deporte más similar de todos los que aparecen por nuestra gris– el balón vuela frecuentemente lento, lo que permite preparar el punto con calma. El *timing* es más pausado, y las opciones estratégicas de la jugada se multiplican. Carapace ha diseñado unos jugadores de *beach volley* ágiles, fornidos, vacilones y por si fuera poco, reales (aunque por estos lares son tan conocidos como el Dúo Dinámico en Mongolia Interior). Las animaciones son buenas, pero flojean detalles como los imprecisos bloqueos, los simplones escenarios y un narrador aquejado de insolación que se limita a saludar con un sonoro "Buenas noches" cuando hace un sol espatarrante. Aún así, es bastante entretenido para un jugador, alcanzando cotas de diversión considerables en los modos multijugador.





EN FIN...

ARRIBA
> ORIGINAL Y VALIENTE
> DIVERSIÓN ASEGURADA
> JUGADORES/AS DE LO MÁS MACIZO/A

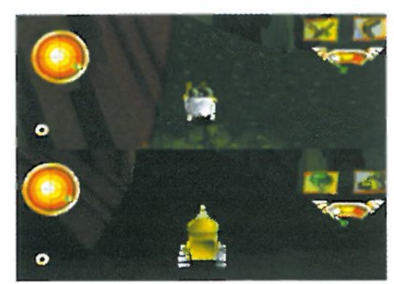
ABAJO
> SIMULACIÓN REGULARCILLA
> GRÁFICOS CORRIENTITOS
> DEPORTE CON POCO SEGUIMIENTO

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

GLOBAL







LOS AUTOS LOCOS

VAMOS DE PASEO, EN UN AUTO FEO...

GÉNERO: CONDUCCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: APPALOOSA
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS

Más dibujos animados que dan el salto a la Play, y esta vez estaba cantado que el género elegido sería por narices el de la conducción ya que, como los más arrugados recordarán, *Los Autos Locos* es una mítica serie de Hanna-Barbera protagonizada por unos descerebrados conduciendo vehículos imposibles.

Gracias a su aspecto tridimensional, *Los Autos Locos* lucen más en la Play que en los vetustos episodios televisivos. Pier Nodoyuna, el Oso Miedoso y demás fauna se miden en nerviosas carreras en la que lo más complicado es escaparse del grupo, debido a la fastidiosa tendencia a la aglomeración. El pelotón presenta siempre un aspecto más apretado que la faja de Jesús Gil, y tan pronto estás delante como cerrando el grupo. Como es habitual en estos juegos de carreras estilo "todo-vale", tampoco faltarán ataques surrealistas como los besos de Penélope Glamour, un modo para cuatro jugadores confuso como él solo, circuitos especiales para aumentar nuestro arsenal, y una música y doblaje sencillamente geniales (sin duda, lo mejor del juego). Los chuscos gráficos y el manejo, un tanto errático, alejan a *Los Autos Locos* de títulos como *Crash Team Racing* o *Teleñecos Racemania* (bueno, de éste quizá no se encuentre tan distanciado) pero puede calar entre los más integristas aficionados a las carreras alocadas.





EN FIN...

▲ ARRIBA
- VARIEDAD DE VEHÍCULOS Y ESCENARIOS
- FANS DE LA SERIE, ¡A POR ÉL!
- DOBLAJE CALCADO AL TELEVISIVO

▼ ABAJO
- DEMASIADO DESMADRE
- AUTÉNTICO BARULLO PARA 4
- GRÁFICAMENTE MEDIOCRE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2,5

GLOBAL

MOTO RACER WORLD TOUR

¡TÍRATE DEL *AMOTO*!

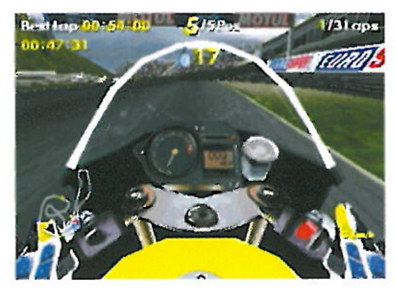
GÉNERO: CONDUCCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: DELPHINE
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 6.990 PESETAS

El motociclismo sigue siendo una asignatura pendiente en la Play. *Road Rash Jailbreak* es genial, pero pertenece al subgénero "carreras y mamporros", y el bochornoso *Superbike 2000* ya está en el desguace. Por tanto, *Moto Racer 1* y *2*, junto a *Castrol Honda Superbike Racing*, eran hasta ahora las únicas opciones para los moteros virtuales aficionados a las carreras "puras".

La tercera parte de la serie de Delphine corrige los principales problemas que aquejaban a sus predecesoras, ofreciendo un control sencillo y gráficos medianamente convincentes, si bien persiste el *pop-up* en el diseño de escenarios, un defecto que a menudo nos condena a salirnos de la pista en multitud de curvas insuficientemente señalizadas, sobre todo en modo subjetivo.



Paradójicamente, casi nunca nos caeremos de la moto. De acuerdo, no se trata de ser un kamikaze, pero subiría la emoción si supiéramos que la falta de concentración nos condenara a estamparnos contra el asfalto. Si sois amantes de los simuladores rigurosos, huid de él como de la peste, ya que *Moto Racer WT* es "excesivamente" arcade. Pese a esta deficiencia, son precisamente las carreras de bikes las más conseguidas, ya que proporcionan una sensación de velocidad inigualable. Sumadle el ya conocido modo para motos de Motocross y los nuevos modos Trial, Dragster y Urbano y tendréis un título mejorable pero ya algo más cercano al juego de motos definitivo que (¡Snif!) todos estamos esperando.









EN FIN...

▲ ARRIBA
- REPÓKER DE MODALIDADES
- VELOCÍSIMO EN PISTA
- EL MODO MULTIJUGADOR

▼ ABAJO
- RALENTIZACIONES ESCANDALOSAS
- JUSTITO DE POLÍGONOS
- MONÓTONO Y POCO REALISTA

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

GLOBAL

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.990 PESETAS

A SANGRE FRÍA

CAPTURADO Y TORTURADO POR FUERZAS ENEMIGAS, EL AGENTE SECRETO JOHN CORD INTENTA RECOMPONER LOS FRAGMENTOS DE SU DESBARATADA MEMORIA. POR SUERTE PARA ÉL, HEMOS REGISTRADO CON EXACTITUD SUS INTRÉPIDAS ACCIONES PASO A PASO EN ESTA GUÍA SECRETA.

MISIÓN 1: INVESTIGAR LA REFINERÍA







N 1-1 EDIFICIO DE OFICINAS

Habla con Kostov acerca de Kiefer, el dispositivo de seguridad y Kostov. Luego se irá y distraerá a los guardias. Síguelo hasta tener un primer plano de la garita del centinela y cuélate (aguanta L2) más allá para cruzar la puerta (asegurándote de que el guardia que se pasea mire al otro lado o charle con el otro).

Baja a la siguiente pantalla y examina el tablón de anuncios para ver una fotografía de ficha de Kieferg Examina la ventana para ver el barranco y descubrirás que Kostov se está colando por la valla del perímetro. Vuelve a la pantalla anterior y sal por arriba cruzando la puerta. Tras hablar con el guardia, vete por la puerta de arriba a la derecha (no te atrevas a ir más allá o te disparará). Quédate quieto y espera a que salga uno de los dos guardias de arriba a la derecha; entonces ve furtivamente detrás del otro y noquéalo. Registra su cuerpo (L2 + ×) para hallar un mechero (Pocket Lighter) y luego vete a hurtadillas detrás del guardia del rincón de abajo a la izquierda. Noquéalo y regístralo en busca de un par de cargadores. Ve abajo a la derecha y pulsa el interruptor para entrar en el ascensor. Pulsa entonces × para usarlo. Inquiere al técnico de la izquierda acerca de la pelota de fútbol y luego de Kiefer. Examina el tablón de anuncios para enterarte de que aún no han encontrado a Kiefer. Baja a la siguiente pantalla: la mujer que da vueltas estás demasiado ocupada para hablar contigo. Entra en el ascensor y úsalo.

Cuidado: espera a que el guardia te dé la espalda para acercártele de puntillas y noquearlo. Sal por la puerta de arriba y baja las escaleras para conversar con el trabajador. Habla con él sobre Kiefer. Vuelve escaleras arriba hacia la sala anterior y sal por la puerta de la izquierda. Sal por la izquierda a la sala de ordenadores. Baja las escaleras y habla con el técnico acerca de la consola de ordenador. Acércate a la consola de la izquierda y usa con ella el enlace de infrarrojos (IR Link)... Examina la consola de ordenador y las operaciones de seguridad, y luego mira la base de datos para leer acerca de Kostov y Kiefer (la información sobre Nagarov está restringida). Sal de la estancia.

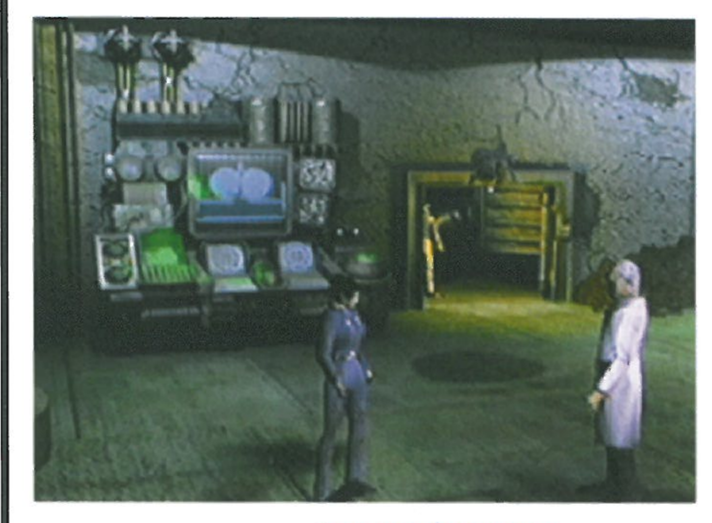
Ve por la derecha escaleras abajo hacia la siguiente pantalla. Examina el acoplamiento de corriente junto a la puerta y sal. Sube las escaleras y avanza hasta ver una puerta a la derecha. No dobles la esquina (hay unos guardias), pulsa × para cruzar la puerta.



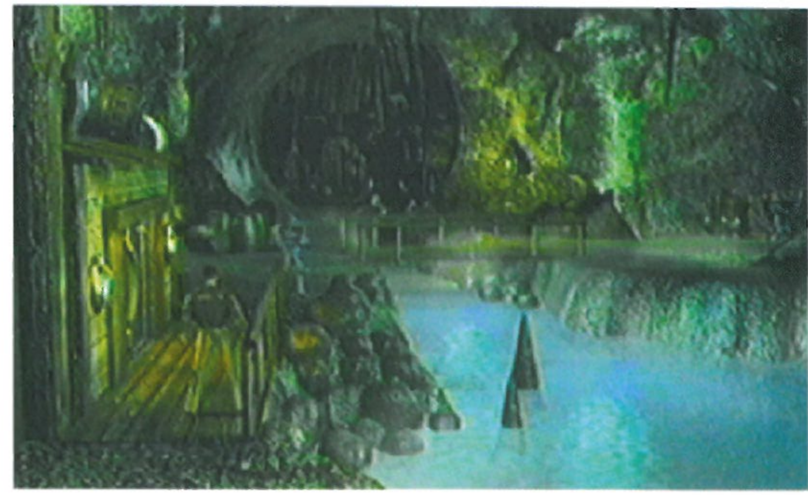












N 1-2 SESIÓN MINERA

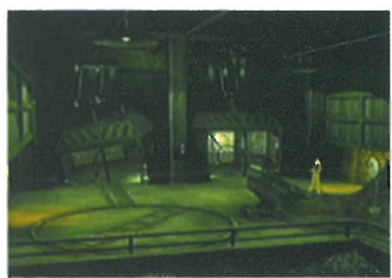
Examina la caja de abajo a la derecha para conseguir un pasador (Split Pin). Habla con el encargado (Storeman) de la caseta acerca de Kiefer y luego de la sección minera B. Sal por la izquierda a la sala del acelerador de partículas. Sube por la pantalla y examina la caja de la derecha para recoger un perno de prueba (Test Bolt). Vuelve a la parte de delante del acelerador e inserta en él el perno de prueba, pulsando luego × para ponerlo en marcha. Ve a la derecha del blanco y empújalo a la izquierda para quitarlo de en medio. Toma otro perno de prueba de la caja. Insértalo en el acelerador y dispara de nuevo para hacer añicos la ventana.

Sube por la pantalla y pulsa × en la ventana para salir trepando. Examina el cable de comunicaciones de la derecha para descubrir que lo han cortado. Vuelve a través de la ventana y sal por la izquierda. Habla con el encargado de la cabina a propósito del cable. No querrá darte uno nuevo, así que apúntalo con la pistola y vuelve a pedírselo (pulsa ×): ¡ya verás qué pronto cambia de opinión! El cable se combinará de forma automática con el pasador para obtener (sorpresa, sorpresa) un "cable con pasador". Sal de nuevo por la izquierda y usa el cable con pasador en el acelerador para lanzarlo de un disparo al otro lado del barranco. Sal otra vez escalando por la ventana y usa el cable nuevo (pulsa ×) para cruzar trepando el barranco.

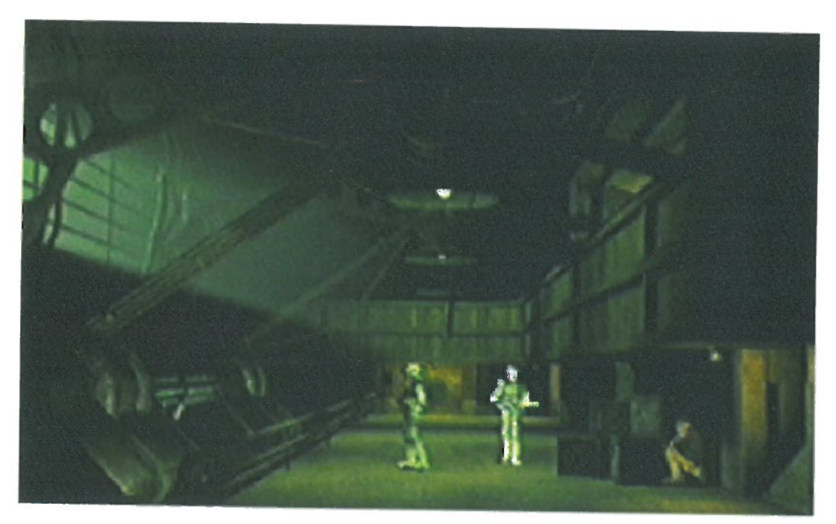
Pulsa × para cruzar la puerta de la derecha y escuchar a escondidas la conversación entre Chi y el profesor Tolstov. Tras decirle de forma automática que estás ahí para comprobar el ordenador, habla con Tolstov sobre el científico (para enterarte de su nombre) y luego de la mujer china. Usa el enlace de IR con el ordenador. Responde 'Sí' para penetrar en el sistema y escoge Base de datos (Database). Busca información sobre Tolstov y luego acerca de su hija Alexandra para descubrir que la han encerrado. Ahora habla con Tolstov sobre su hija y se ofrecerá a ayudarte. Pregúntale acerca del compuesto desconocido (Unknown Compound), la mujer china, Kiefer y la sección minera B. Ve por la izquierda a la puerta y Tolstov te la abrirá. Crúzala y usa las comunicaciones Remora para leer el correo de Kostov. Envíale un mensaje: elige la opción 4, pidiendo ayuda. Acto seguido creará una explosión para distraer a los guardias. En cuanto miren a otro lado, corre a la derecha para pasar por la puerta.

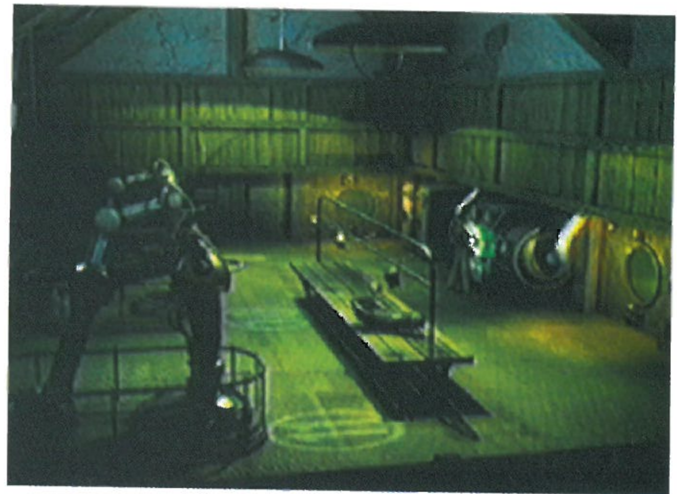
Ve por la izquierda al corredor y cruza la primera puerta a la derecha. Habla con el técnico para saber cómo se va al ascensor principal. Usa el enlace de IR con la consola de ordenador principal de la izquierda para conseguir información acerca de los ascensores. Sal por la puerta de arriba. Agáchate detrás de las cajas de la derecha (en las sombras) para que no te vean los guardias que se acercan. Cuando se giren, ¡uno se parará a rascarse el trasero! Escúrrete detrás de él y déjalo sin sentido; luego corre a por su compañero y dale una buena también. Cruza la puerta del fondo a la derecha. Examina el ascensor (está en la parte de abajo), vete a la derecha y cruza la puerta. Examina el fusible de la máquina de la derecha: no se puede mover. No importa,











sal por la puerta de arriba y entra en el ascensor de la derecha para bajar a las excavaciones mineras.

N 1-3 SESIÓN EN LAS EXCAVACIONES MINERAS

Sube por la pantalla, junto a la alberca, hasta que cambie el panorama. Los guardias están de espaldas, así que no te verán cuando salgas a la izquierda por la puerta. Habla con el técnico y responde 'Sí'. Luego pregúntale acerca de la plataforma del ascensor y te dirá cómo inutilizarlo. Ve por la derecha al pequeño ascensor auxiliar e intenta usarlo: el técnico te dice que hay que activarlo en las sala de ordenadores.

Sal, baja por la pantalla de la alberca y vuelve arriba en el ascensor principal. Sal por la puerta de la derecha a la sala del fusible y cruza luego la puerta de la derecha que hay allí. Ve por la derecha a la siguiente pantalla y sal por la puerta de la izquierda para volver al corredor en el que aturdiste a los guardias. Ve pantalla abajo y sal por la derecha a la sala de los ordenadores. Accede otra vez al ordenador para conseguir información sobre el fusible principal, selecciona la plataforma elevadora y elige activar el ascensor auxiliar.

Ahora vuelve al ascensor principal y baja en él de vuelta a las excavaciones mineras. Sube por la pantalla y sal por la izquierda. Sube con el ascensor auxiliar. Ve a la derecha y a través de la puerta hacia la sala del fusible. Toma el fusible principal de la máquina de la derecha para inutilizar el ascensor principal y retrasar al robot.

Regresa al ascensor auxiliar y baja en él. Guarda la partida y sal por la puerta. Si el guardia empieza a dispararte, recarga la partida y aguarda un rato antes de salir por la puerta. Espera a que el guardia vaya a la derecha, acércate entonces a hurtadillas a su colega y golpéalo. Escúrrete para salir por arriba a la izquierda y agazápate detrás de los barriles. Volverá el guardia de patrulla: cuando se detenga, acércate a él sin que te vea y arréale. Retírate detrás de los barriles. Espera a que el tercer guardia se vaya antes de correr por el puente a la vagoneta. Agáchate detrás de ella y espera a que pase por ahí un guardia. Cuando te dé la espalda y se desperece, acércate a él con sigilo y atízale. Ahora golpea o bien dispara al último guardia. Continúa por el túnel y examina el cortador de fusión (la máquina enorme) para descubrir que necesita una tercera batería (Power Cell).

Vuelve a los barriles y sal por arriba a la izquierda. Dirígete al puente y pasa corriendo los láseres cuando estén apagados (de lo contrario el mini cañón te matará). Examina la puerta y baja por la escalera hacia el cadáver de Kiefer. Pulsa × para tirar de él y regístralo luego para hallar la batería e información sobre la tri-nefalina. Sube otra vez por la escalera y vuelve con el cortador de fusión. Usa en él la batería y actívalo. Tras la secuencia de vídeo, sal de inmediato de la pantalla y corre por la derecha a una nueva pantalla. Corre hacia arriba en dirección al túnel, cruzando la siguiente pantalla, hasta llegar a la vista de los raíles. Corre hacia la vagoneta y pulsa × para subirte a ella y hacer tu escapada a lo Indiana Jones.

CONSEJOS

Estáte atento a si Cord gira o inclina la cabeza para mirar algo: esto significa que podrá interactuar con ello.

Sé cobarde: guarda antes de cada parte peligrosa (golpear/disparar a guardias, etc.) para poder volver a intentarlo si la fastidias.

Tras aturdir o tirotear a los guardias, registra sus cuerpos en busca de cargadores o botiquines cuando no haya peligro.

No te molestes en usar botiquines hasta que tu salud esté a menos de la mitad o los desperdiciarás.

Cuando se inicie un contador en pantalla, puede que desaparezca si accedes a un ordenador, ¡pero en realidad no se detiene! La única forma de pararlo es pausando la partida.













MISIÓN 2: CUARTEL GENERAL DE PENTAGRAD

N 2-1 SÓTANO

Ve por la pasarela y el robot empezará a patrullar. Baja por la escalera y tira a la izquierda por el puente. Ve a la derecha cruzando el segundo puente y sube las escaleras para atravesar la siguiente pantalla. Ocúltate detrás de las cajas para que el robot no te vea. Cuando se largue, síguelo. Ya en la siguiente sala, ve con sigilo a la derecha (para evitar que te descubra el robot de abajo a la derecha) y coloca la mina EMP (de pulso electromagnético) en el punto de recarga azul. Ve de puntillas a la izquierda para esconderte en el hueco entre las cajas y la pared. Cuando vuelva el robot de patrulla, la mina lo dejará seco. Ahora dispara al robot estático para atraer su atención y vuélvete a agachar: se moverá y también quedará frito. Je, je.

Recupera la mina EMP y pulsa × para salir por la puerta de la izquierda. Sube a la siguiente parte del corredor. Abre la reja de la puerta más cercana a la cámara para hallar a Alexandra en su celda. Habla con ella sobre Tolstov, Lukyan y Nagarov. Pide otra información y pregunta luego por el VFF. Ve a la siguiente pantalla y prueba a abrir la puerta: está cerrada. Vuelve con Alex y pregúntale acerca de los controles de seguridad de la puerta. Alex accederá a pulsar el botón de emergencia. Sal por la derecha para esconderte en el corredor de antes. A la que el guardia pase de largo, acércate a él furtivamente y ponlo a dormir. Sube por la pantalla hacia la puerta recién abierta y crúzala. Pasa por la entrada de la derecha y recoge la llave de la alcantarilla (Sewer Key). Vuelve a través de la entrada. La otra puerta requiere una tarjeta de pase (Pass Card), así que sube las escaleras.

N 2-2 PLANTA BAJA

En la planta baja hay que obrar con precaución. Si sacas la pistola e intentas matar a los agentes, sonará una alarma que impide que completes la misión. Cruza la entrada superior para hallarte en el vestíbulo principal del edificio. Hablarás de forma automática con el agente de allí. Hagas lo que hagas, no pases por debajo de esa arcada: detectará tu pistola y hará sonar la alarma. Sube por cualquiera de las escaleras del fondo: se oirá un sonido de alerta, así que vuelve abajo enseguida. Habla de nuevo con el agente acerca de las armas de seguridad (Security Guns). Éste te dirá que busques al oficial de guardia (Duty Officer). Cruza la puerta de abajo a la izquierda y pregunta al agente acerca del oficial de guardia y las armas de seguridad. Sal por la puerta de arriba a la izquierda y pregunta las mismas cosas al agente, intentando averiguar además cualquier otra información.

Cruza la puerta de la izquierda para encontrar los lavabos. Pregunta al oficial de guardia (en el cubículo cerrado) a propósito de las armas de seguridad: ha depositado su tarjeta de pase en su consigna y los controles se encuentran en la sala de generadores. Sal por la izquierda y luego por la derecha para llegar a la oficina de guardia. Entonces sal por la izquierda hacia la sala de reuniones. Lee la lista de nombres del tablón de anuncios de la derecha para averiguar el nombre del oficial de servicio. Vuelve a la oficina de guardia y accede al ordenador. Selecciona 'any other info' ('cualquier otra información') y luego di 'Yes' para conseguir entrar en el sistema. Busca información sobre el oficial de guardia para descubrir el número de seguridad de su consigna (8760351). Sal por la derecha a la sala de las duchas. Sube arriba a la izquierda para dar con las consignas: abre una para hacerte con la identificación (ID Card) del oficial de servicio.

Ahora vuelve al piso inferior y usa la identificación en la puerta cerrada para abrirla. Crúzala y accede al panel de control a la izquierda de la puerta. Selecciona Armas de Seguridad y luego Desconectar/Reconectar para desactivar las armas. Vuelve escaleras arriba a la planta baja y sube luego las escaleras del vestíbulo (más allá de las armas desactivadas) hacia la primera planta.







N 2-3 PRIMERA PLANTA

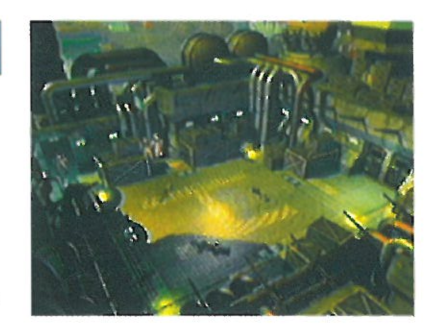
Tras inutilizar las armas, puedes moverte por este nivel con bastante libertad. Sin embargo, si intentas dejar atrás a los guardias te detendrán.

Cruza la puerta de arriba e ignora al contable. Pasa por la puerta superior para ver una escalera que sobresale del techo. Usa la llave de la alcantarilla en esta escalera para bajarla y sube por ella. Sal por la puerta. Ve a la derecha por el helipuerto y franquea las puertas dobles. Examina la reja del suelo para ver una escena con Nagarov, Lukyan y Chi. Un guardia anuncia que hay un intruso en el complejo, así que en adelante deberás tener más cuidado: los guardias te dispararán al verte.

Vuelve por donde viniste: a través de las puertas dobles, la puerta de arriba a la izquierda y bajando por la escalera. Atraviesa la puerta y el contable te encañonará. Ignóralo (no tiene la botella para su uso) y sal por la puerta de la izquierda para descubrir que el guardia ya no está. Cruza la otra puerta de allí y dispara al oficial. Ve por la otra puerta a la oficina donde espiaste la conversación. Dirígete a la izquierda para cambiar la perspectiva y planta el micro de vigilancia (Surveillance Bug) en el servidor informático: algo va mal con los protocolos. Cruza la puerta junto al servidor para llegar a un pequeño corredor. Cruza la puerta izquierda de las otras dos que hay para llegar a la sala de sistemas. Habla con el programador y descargará los protocolos en tu Remora. Vuelve al servidor y carga en él los protocolos de entrada y salida para arreglar el fallo. Baja por la pantalla y sal por la puerta. Sal por la otra puerta para volver al rellano.

Baja por la pantalla y cruza la puerta de la izquierda. Ve por la otra puerta y pantalla abajo para encontrar otro servidor. Accede a él e intenta sacar el compartimento de datos (Data Cell): necesitarás algo para extraerla. Vuelve al rellano y guarda la partida. Ve escaleras abajo hacia el primer piso, donde te atacarán tres agentes: cárgatelos lo antes posible. Cruza la puerta de abajo a la derecha, tira a la derecha y charla con el tipo grande. Ve de nuevo a la izquierda y examina los cajones a la izquierda de la puerta para hallar una herramienta de extracción del disco duro (Hard Drive Removal Tool).

Sube de nuevo al primer piso y hacia el ordenador del compartimento de datos. Usa la herramienta de extracción del disco duro para hacerte con él. Hecho esto, sólo has de salir por la puerta por la que entraste y abandonarás el nivel de forma automática.











MISIÓN 3: ASALTO AL TREN

N 3-1 VAGÓN 5

Tras la secuencia de vídeo, aguarda a que Cord se quite la chaqueta de nieve. Acércate a la puerta, usa en ella la mina lapa (Lampet Mine) y dobla enseguida la esquina para evitar la explosión resultante. Entra por la puerta abierta en la sala de máquinas. Ve por la pasarela en forma de L hasta que cambie la perspectiva. ¿Ves esas luces rojas que brillan a la izquierda? Es el sensor de fuego. Asegúrate de que Cord alce la mirada hacia él, usa el mechero y espera a que llegue la técnica. Tras dialogar con ella, mátala o bien sube enseguida al ascensor, de lo contrario irá a buscar un guardia

Justo después de subir con el ascensor, saca la pistola y dispara a los dos guardias. Acércate a la puerta de la izquierda y, en vez de abrirla, usa tu escáner Remora (pulsa ■) para detectar un robot en el corredor. No te preocupes: cruza la puerta y el robot se pondrá a patrullar. Corre pantalla arriba hasta que cambie la perspectiva y cruza entonces la puerta de arriba (se abre sola). Usa enseguida la mina EMP, vuelve luego por la izquierda al corredor y traspasa la puerta de la izquierda.

En la sala de comunicaciones, accede al ordenador de la izquierda y comprueba los Detalles de sistema (System Details) para descubrir que el centro de comunicación se puede ampliar con un puente secundario. Regresa a la sala del robot frito y cruza la puerta de arriba. Guarda la partida.

Ahora debes disparar a una serie de guardias. Dispara al primero hasta matarlo y cúbrete entonces detrás de las cajas junto a la puerta. Manteniendo pulsados L1 + R1, salta a la derecha para disparar a los guardias antes de dar un salto a la izquierda para volver detrás de las cajas. Repite esta técnica hasta haberlos matado a todos. Recorre el pasillo hacia los guardias muertos y cruza la (no muy visible) puerta de la izquierda. Accede a los controles de las armas (arriba del todo) para hallar información sobre los sistemas.

Regresa al corredor y escúrrete por la puerta de arriba. Guarda la partida. Ve a hurtadillas a la derecha y liquida al guardia de un tiro; hazlo antes de que dé la alarma o llegarán dos guardias más por la puerta superior. Registra el cadáver del guardia en busca de un botiquín y un cargador. Cruza la puerta de abajo a la derecha y habla con el prisionero sobre el VFF. Pregúntale acerca del prisionero enfermo (Sick Prisoner) para saber cómo se llama. Luego inquiérele a propósito de la bomba. Cuando dejes de hablar saldrá un contador en pantalla: ¡dispones de 25 minutos para llegar hasta la bomba!

Usando nuestra guía no tendrás problemas para hacerlo a tiempo. Primero cruza la puerta de la derecha y accede al ordenador. Busca los registros médicos del prisionero enfermo (te acordaste de preguntar su nombre, ¿no?) para descubrir que sus pertenencias se encuentran en la consigna 23. Vuelve al menú principal del ordenador y selecciona Operaciones terminales, y luego Consigna (Locker) 23 para abrirla. Sal del ordenador y dirígete a las consignas de la derecha; pulsa × y Cord abrirá la correcta para conseguir la sonda de puesta a cero de la bomba (Bomb Reset Probe). Sal por la puerta de la derecha y pasa luego por la de arriba al corredor. Si necesitas



munición, puedes traspasar la puerta de la derecha y disparar (sin peligro) a los dos guardias del campo de tiro. Luego sube por el corredor y cruza la puerta de arriba para volver con el robot frito. Cruza la puerta de la derecha para llegar al vagón 4.

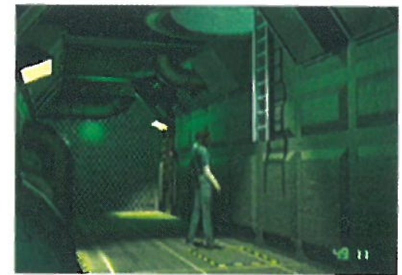
N 3-2 VAGÓN 4

Verás que la siguiente puerta está barrada con haces láser. Vuelve pues por la izquierda al vagón 5 y a la sala de comunicaciones (a la izquierda de la sala del robot frito y cruzando luego la puerta). Accede al ordenador y selecciona Operaciones terminales y luego Sistema del láser de seguridad para desactivar los láseres. Vuelve al vagón 4 y cruza la puerta.

Ponte de cara a la puerta de la izquierda y usa el escáner Remora para detectar un robot que patrulla la sala. Aguarda a que empiece a ir a la izquierda desde la puerta y entra entonces en la sala. Ve furtivamente a la derecha para esconderte detrás de las dos cajas. Espera a que el robot pase y vuelva mirar a otro lado, escúrrete entonces hacia la

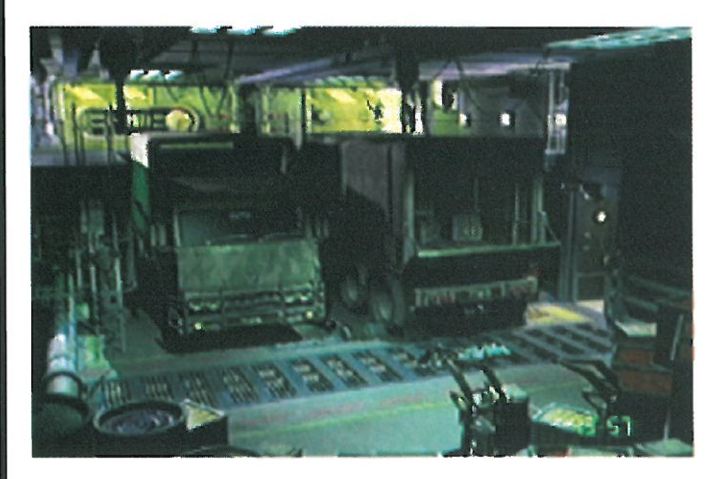
















derecha y usa la mina EMP en el punto de recarga azul. Ocúltate de nuevo tras las cajas y espera a que el robot quede frito. Recupera la mina EMP y sube por la pantalla hacia el ascensor. Baja en él al compartimento de carga.

Mata al guardia (puedes acercártele a escondidas por detrás y golpearlo), pero NO al técnico. Aguanta R1 y pulsa × para amenazar al técnico y te contará lo de la caja de bobinas. Accede al ordenador y busca registros relacionados con bobinas de reactor para descubrir que están en la caja 66. Ve arriba y a la izquierda para cambiar la perspectiva y pulsa entonces el botón para llamar al ascensor. Guarda la partida.

Sube en el ascensor al compartimento de cargo de estribor y dispara enseguida a los guardias. Usa la sonda de puesta a cero de bombas en la caja 66 (en primer plano) para reiniciar el contador a 60 minutos. Ve arriba y a la derecha para cambiar la perspectiva. Cruza la puerta de la izquierda y ponte de estrangis detrás del guardia para atizarle. Sube por la escalera al techo. Acércate al rincón y un cañón antiaéreo empezará a apuntarte. Baja de nuevo la escalera y vete de vuelta hasta el vagón 5. Justo antes de dejar el vagón 4, accede al panel informático junto a la puerta que estaba barrada por láseres. Desconecta las comunicaciones con el resto del tren.

Vuelve a la sala de comunicaciones y accede al ordenador. Selecciona la opción del puente (Bridge) y luego Cañón automático (Autocannon) para activar los controles de los cañones.

Ahora vuelve ahí (sal, cruza la puerta, pasa por la puerta de arriba, sube, tira a la izquierda y por la puerta de la izquierda). Accede a los controles de los cañones y selecciona Cañón antiaéreo (AA Gun) para destruir el cañón del vagón 4. Vuelve al vagón 4 y sube por la escalera al techo. Ahora puedes doblar la esquina y subir por la pantalla. Cuando cambie la perspectiva, baja a la izquierda y desciende por la escalera.

Cuidado, hay un guardia al pie de la escalera. Baja justo hasta encima de su cabeza y deslízate cuando se gire. Atízale o dispárale. Ve por la puerta de la derecha a la siguiente pantalla y dispara enseguida al guardia. Examina su cadáver para encontrar un botiquín y un cargador. Cruza la puerta de la izquierda, agáchate hasta que llegue el guardia y dispárale por la espalda. Sal por la derecha y cruza la siguiente puerta para ir al vagón 3.

N 3-3 VAGÓN 3

Sal por la derecha a un corredor con una escalera: no tires de ella aún o los guardias caerán sobre ti en tromba. Guarda la partida. Sube por la pantalla para abrir la puerta de arriba a la derecha. Crúzala y dispara enseguida a los cuatro guardias. Sal y recorre el pasillo. Abre la puerta de abajo a la derecha pero no entres. Vuelve por el corredor para cambiar la perspectiva, vuelve entonces atrás y agazápate para disparar a los dos guardias. Ahora recorre de nuevo el pasillo, tira de la escalera y sube.

Ve por la pasarela en forma de L y baja por la otra escalera, sal al corredor y cruza la puerta de arriba. Agáchate para que no te vea el guardia de patrulla. Cuando se dé la vuelta, acércate a él con sigilo y arréale. Registra su cuerpo para hallar un botiquín y un cargador. Sube por la pantalla y cruza la puerta de la izquierda. Baja en el ascensor al área de aparcamiento de vehículos.

Agáchate detrás del panel junto a la puerta y espera a que el guardia se acerque y se gire para colarte furtivamente detrás de él y golpearle. Sube por la escalera, esperando a que el guardia se vaya a la derecha antes de llegar arriba del todo. Dispárale, ve por la derecha a la siguiente pantalla y sube por la escalera a las duchas. Ve cerca de la puerta (pero no lo bastante como para abrirla) y usa el escáner Remora para detectar un robot de patrulla. Aguarda a que se vaya por la izquierda dejando atrás la puerta, entra y usa la mina EMP en el punto de recarga azul. Sal por la puerta de abajo a la izquierda. Poco después, verás al robot freírse. Sin embargo, por ahora deja la mina EMP en su lugar.

Usa el enlace IR Remora en la puerta cerrada de la der. Selecciona Controles de seguridad de la puerta para abrirla. Del fondo viene un robot, así que vuelve corriendo enseguida por la puerta superior y regresa a la sala de las duchas. La mina EMP freirá al segundo robot; ya puedes recuperarla. Vuelve por la puerta de abajo a la izquierda y pasa por la puerta de seguridad ya destrabada. Cruza las dos siguientes puertas hacia el vagón 2.

N 3-4 VAGÓN 2

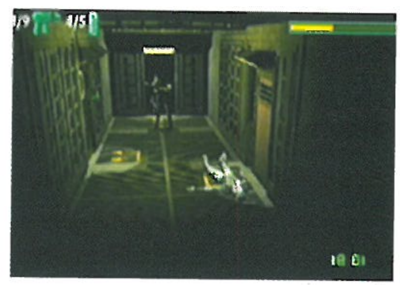
Cruza la puerta de la derecha hacia un corredor. Ve por la puerta de la izquierda, listo para matar al guardia de la sala, pero no al técnico. A éste amenázalo y te dirá cómo llegar al vagón 1 mediante un tubo de misiles. Sal al corredor y traspasa la puerta de la derecha. Ve por la izquierda al área restringida de control de misiles. Hablar con los técnicos es













una pérdida de tiempo, pero te lo pasarás en grande con su riña de enamorados. Accede al ordenador de la derecha, selecciona Detalles de información y abre el portillo.

Sal al corredor y vuelve por la puerta de la izquierda a la sala del guardia muerto. Baja en el ascensor al compartimento de almacenaje de misiles. Dirígete a la derecha y accede al ordenador para abrir el portillo. Accede a él de nuevo y selecciona Plataforma de mantenimiento: no puedes desplegarla sin una orden de mantenimiento. Vuelve por la izquierda y sube de nuevo en el ascensor. Amenaza otra vez al técnico y te dará el código de la orden de mantenimiento. (Amenázalo una vez más y te hablará del robot.)

Sal al corredor y ve por la derecha a la sala de control de misiles. Accede al ordenador, selecciona Código pirateado (Hacked code) y da la orden de mantenimiento. Vuelve por el corredor al ascensor y baja en él al compartimento de almacenaje de misiles. Accede al ordenador y despliega la plataforma de mantenimiento. Písala y sube en ella al techo. Ve pantalla arriba y por la pasarela a la escalera. Baja por ella y cruza la puerta, preparado para disparara a un guardia. Cruza la puerta de la izquierda y sal de un salto para matar a otro guardia. Vete hasta su cuerpo y usa el enlace IR Remora en la puerta de la derecha. Sube y cruza la siguiente puerta para ver un robot protegiendo un punto de recarga. Sal pegando un salto y dispárale para atraer su atención; luego sal. Corre de vuelta a través de las salas hacia la escalera y sube por ella; ¡Sí, el robot te seguirá! Ve por la pasarela, baja por el techo, tira a la izquierda más allá de la plataforma de mantenimiento y desciende hacia la escalera. Baja por ella y pasa por la puerta a la sala del punto de recarga: coloca la mina EMP en él y sal por la derecha. Aguarda a que el robot quede achicharrado, vuelve entonces a la sala y recupera la mina EMP. Accede al panel de seguridad en el extremo derecho. Penetra en él para destrabar la puerta de seguridad. Sal por la derecha y abre la puerta de la derecha. Cruza la siguiente puerta para llegar al vagón 1.

N 3-5 VAGÓN 1

Abre la puerta de la derecha y crúzala, listo para matar a un guardia. Sal por la puerta superior. En vez de cruzar la puerta de enfrente, sube por el corredor. Ponte enseguida detrás del guardia y atízale. Guarda la partida. Baja por el corredor hasta el fondo y cruza la puerta más cercana a la cámara. Hay un guardia vigilando a la rehén Chi: espera a que se lo quite de encima y se aparte antes de sacar la pistola y matarlo. Luego tendrás una charla de las largas (uy, hay uno de esos condenados contadores en marcha).

Sal y vuelve corredor arriba hacia la manguera de incendios, y luego por la derecha al corredor del principio. Cruza la puerta de la izquierda (la que ignoraste antes). Estáte listo para tirotear al guardia que viene por la derecha. Baja a la siguiente pantalla y cruza la puerta de la derecha, listo para cargarte al guardia. Abre la caja de seguridad de la pared, arriba del todo, para encontrar dos llaves de desacople (Uncoupling Keys). Sal y vuelve corredor arriba para cruzar la puerta superior. Cruza la puerta de la derecha y luego la siguiente a la derecha para llegar la primera sala del vagón 1.

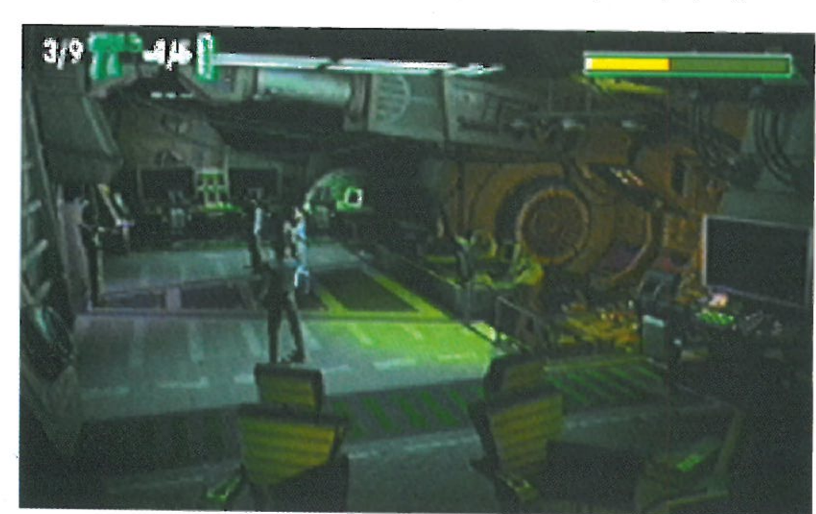
Acércate a la pared de arriba para cambiar la perspectiva y dale entonces a Chi una de las llaves de desacople. Inserta la tuya en cualquier ranura y Chi meterá la suya en la otra, separando el vagón del resto del tren, que se autodestruye: ¡eh, no dijo que esto ocurriría! Ya no hay contador, así que tampoco hay prisa. Vuelve al pasillo y recórrelo. Baja al extremo del siguiente corredor y cruza la puerta que da a la sala en la que Chi estaba retenida. Accede al ordenador y destraba la puerta de la celda 4. Regresa al pasillo y recórrelo para cambiar la perspectiva. Cruza la puerta de arriba (la de la cerradura brillante). Examina la escalera para ver que el portillo está cerrado. Ve por la pasarela y escalera abajo. Desciende y guarda la partida. Asegúrate de que tu arma tenga toda la munición antes de cruzar la puerta de arriba. Mata a todos los guardias del puente. Cruza el hueco de las vías de la derecha y baja los escalones. Habla con el conductor para completar la misión.

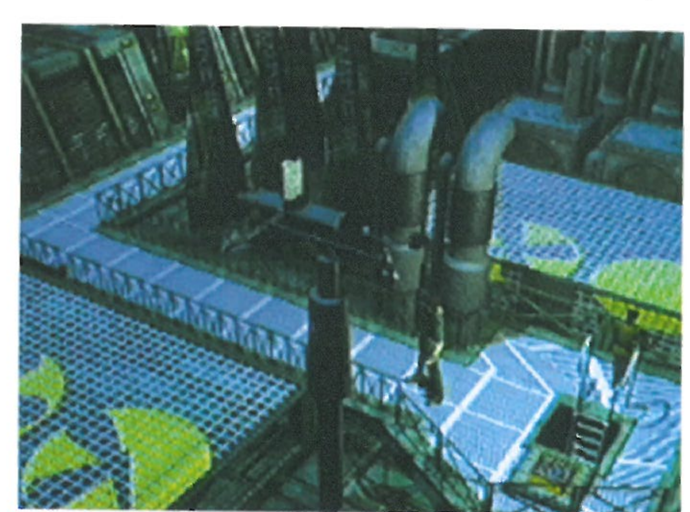
CONSEJOS

Aunque algunas secciones de la guía parezcan no tener sentido (por ejemplo, ir al techo del coche 4 antes de haber desactivado el cañón antiaéreo) debes cumplirlas. Cord tiene que ver las cosas por sí mismo antes de hacer preguntas sobre ellas o acceder a ellas mediante los ordenadores.

Puedes deslizarte por las escaleras pulsando R2, lo cual viene bien cuando necesitas descender deprisa para eliminar a un guardia.

Asegúrate de que tu pistola esté bien cargada antes de enzarzarte en tiroteos: no hay nada peor que tener que recargar mientras te disparan. Sin embargo, observa que si recargas (desde el inventario) cuando aún te quedan balas en la pistola sólo harás que malgastarlas.







CONSEJOS

Si te puedes escurrir detrás de un guardia y noquearlo, anteponlo a un disparo. Esto no sólo te ahorrará balas, sino que evitarás hacer un fuerte ruido que podría alertar a otros guardias.

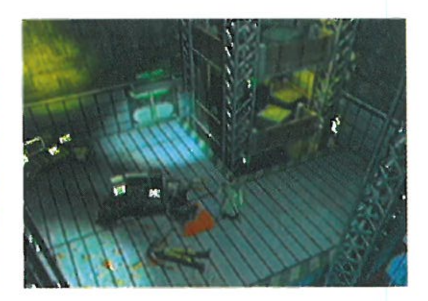
Al acercarte a hurtadillas a los guardias, no te aproximes demasiado antes de golpearlos, o advertirán tu presencia y se girarán para luchar o disparar.

Durante los tiroteos, sobre todo con múltiples enemigos, cúbrete detrás del decorado si puedes. Entonces, mientras aguantas R1, pulsa L1 + ←/→ a fin de saltar a un lado para disparar y vuelve enseguida a cubierto.

En ciertos puntos del juego aparecerá un contador en pantalla. No te apresures demasiado: si sigues nuestra guía deberías tener tiempo de sobra para completar la tarea.







MISIÓN 4: CONTENCIÓN

N 4-1 SESIÓN ALPHA-BETA

Dado que empiezas esta misión con sólo un cargador, necesitarás crear una diversión para llevarte al guardia lejos del botón de pánico. Ve a la izquierda siguiendo el camión e interactúa con la tapa del motor para cerrarla de golpe. Ese guardia vendrá investigar: vuelve corriendo a la derecha por la parte trasera del camión y ve a hurtadillas para golpear a su compañero. Ahora ve y elimina al otro guardia (con un tiro o un puñetazo). Acuérdate de registrar sus cuerpos para encontrar unos cargadores necesarios.

Usa tu enlace IR en la puerta para acceder a ella y destrabarla. Cuidado una vez dentro: tu traje de técnico te proporcionará una tapadera, pero si te vas demasiado cerca de ciertos guardias te pedirán una identificación que todavía no tienes. Cruza la puerta superior. Un técnico hablará contigo y te pedirá dónde tienes la gorra. Accede al ordenador: contiene algunos archivos del Proyecto Vodyani y controla las cerraduras de las puertas, pero no puedes acceder a nada sin los números de archivos o puertas. Vuelve a través de la puerta superior. Usa el ascensor del rincón de arriba a la derecha para bajar al nivel Beta.

Sal de la pantalla por abajo a la derecha. Dirígete a la puerta iluminada del rincón de abajo a la derecha para descubrir que está cerrada. Usa el enlace IR en el BOTÓN de la puerta (a la derecha) para conseguir un número de archivo (843). Vuelve al ascensor y sube en él. Cruza la puerta de arriba y accede de nuevo al ordenador. Selecciona la opción 1 e introduce el número de archivo. Esto te proporciona el número de identificación de la puerta (X-4A): selecciona la opción 2 para introducirlo y destraba la puerta. Vuelve por el ascensor a la puerta antes cerrada. Puede que un guardia te impida entrar: habla con él y se irá. Espera a que vaya por el lado de la izquierda antes de cruzar la puerta. Registra al técnico muerto para hacerte con su identificación (para lo que le va a servir a él...). Vete de la sala y regresa al ascensor para volver arriba. Cruza la puerta de la derecha y luego la de la izquierda. Acércate a la puerta de la izquierda y el guardia te mirará la identificación. Cruza y agénciate el cable largo (Long Cable) de arriba del todo. Vuelve al ascensor y baja de nuevo.

Sal por la entrada de la derecha y vete por la siguiente puerta (a la derecha). Examina el portillo de acceso del ascensor de color rojo brillante. Tras mostrar al técnico tu identificación, abre el portillo y entra en el hueco del ascensor. Usa el cable largo en el gancho a la izquierda de la puerta para bajar haciendo rappel.



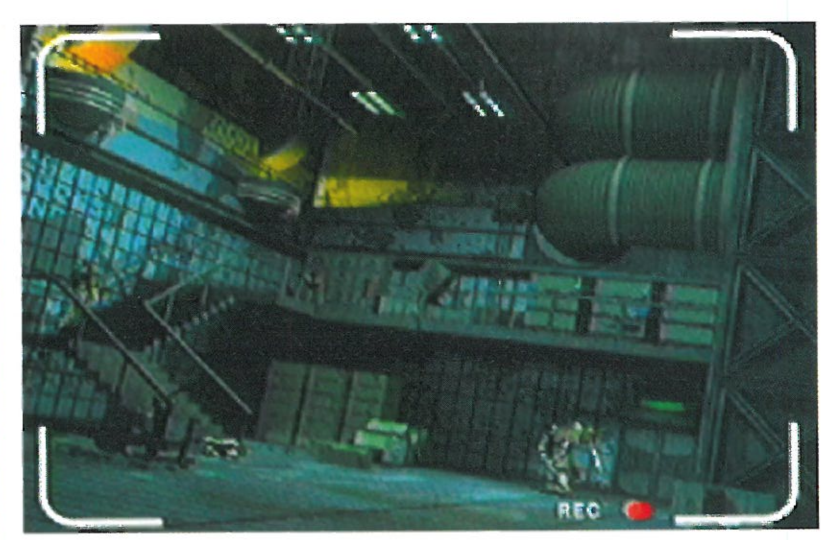
N 4-2 SESIÓN KAPPA

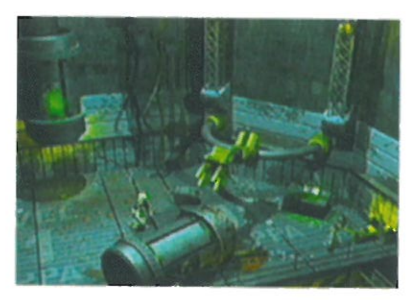
Como el cable se rompe en tu descenso, no puedes regresar a los niveles Alpha/Beta. Usa el enlace IR en la puerta y selecciona la opción 2 para usar BEELZEBUB para abrirla. Al cruzar la puerta, prepárate a disparar enseguida a los tres mini-robots (a lo largo de esta sesión te atacarán más de éstos).

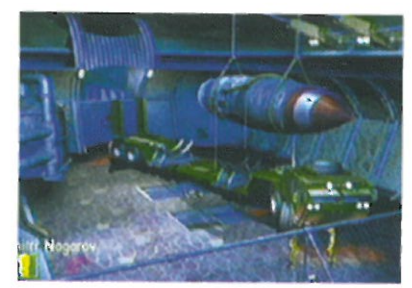
Examina los cadáveres (incluidos los del extremo superior del hall) en busca de cargadores y un botiquín. Sal por la puerta de abajo a la izquierda y cárgate a otro "minibot". Cruza la puerta de la izquierda (liquida al minibot) y luego por la siguiente a la izquierda. Abalea al minibot y cruza la puerta de la izquierda. Dispara a otros dos minibots y baja por el corredor para cambiar la perspectiva. Verás algo brillar en segundo plano: oh, oh... Registra el cuerpo y cruza la puerta de abajo a la izquierda.

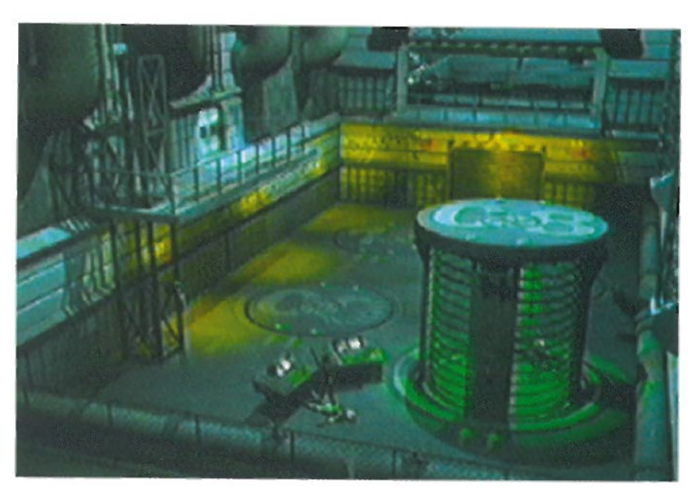
Baja por la pantalla y accede al ordenador portátil para reiniciarlo y leer luego los e-mails. Cuando dejes esta











sala, tal vez el robot Spectre se ponga a perseguirte: las balas no hacen mella en él, así que mantente bien lejos. Corre de inmediato a través de la puerta de la derecha y sigue corriendo todo el camino de vuelta hasta el hall donde te puliste a los primeros minibots. Cruza la puerta de en medio a la izquierda y abre la caja fuerte usando la combinación (8472). Toma el fusible y vete. Cruza la puerta abajo a la izquierda y luego de abajo a la derecha.

Ve a la derecha y acércate al ordenador junto al brazo robótico para acceder a él. Selecciona la opción 1 y luego la 2. Usando el escáner para comprobar dónde está Spectre, sal de la estancia y cruza la puerta de arriba a la derecha para volver al hall del principio. Pasa por la puerta de arriba a la izquierda. Baja por el corredor, más allá de la primera puerta a la izquierda, para cruzar la siguiente. Dispara al minibot y sube las escaleras (no te preocupes, Spectre no las puede subir). En medio de la pared de arriba hay una caja de fusibles: pon en ella el fusible y encamina la potencia hacia las vainas.

Ahora ve a buscar a Spectre y atráelo a la sala del brazo robótico. Tira del interruptor a la derecha del ordenador y, si Spectre está en medio del camino del brazo, será derribado contra los cables eléctricos. ¡Ja, ja! Examina su cuerpo reventado para hallar el chip-llave (Key-Chip). Vuelve al hall del principio y usa el chip-llave para destrabar la puerta del ascensor de arriba a la derecha. Crúzala para bajar al siguiente nivel.

N 4-3 SESIÓN OMEGA

Tu tapadera ha quedado al descubierto, o sea que los guardias irán a por ti. Baja en el ascensor (a la izquierda), agáchate y mata al guardia. Registra su cadáver para hallar un botiquín y un cargador. Accede al terminal informático superior y selecciona 1 para mirar el registro de Oliakov. Usa los terminales inferiores y pulsa el botón 08 para hacer aparecer su vaina. Habla con Oliakov (se ha vuelto loco) y luego suéltalo pulsando el botón de la vaina.

Mira las puertas principales de arriba del todo. Cord sugerirá usar el balcón. Utiliza el ordenador inferior y pulsa el botón 11 para elevar la vaina, pulsándolo otra vez para bajarla. Habla con Oliakov acerca de Nagarov. Sigue hablando con él hasta que quiera jugar al juego de los secretos. Juega con él (elige cualquier secreto) y habla otra vez con él para sugerirle un nuevo juego: Jaula (Cage) 11. Él te seguirá a la vaina 11; dile que se quede ahí. Usa el ordenador para hacerla subir. Bájalo un poco después y te dirá que es tu turno. Ve a ponerte en la vaina 11 y la subirá. Arriba del todo, examina el balcón de la derecha y haz clic en él otra vez para cruzar de un salto.

Cruza a la siguiente sala y baja las escaleras de la der. La puerta de la izquierda está cerrada, así que cruza la de la derecha. Pulsa los botones rojos de los cilindros para revelar unas extrañas criaturas mutadas. Llegará Nagarov con Alexandra como rehén: no puedes disparar. Habla con él sobre varias cosas y acabará por irse. Sal y examina la puerta cerrada de la izquierda: debe de haberse ido por ella. Vuelve a través de la puerta de la derecha y habla con el técnico que ha aparecido. Pregúntale acerca de los Controles de seguridad de la puerta y te abrirá esa puerta.

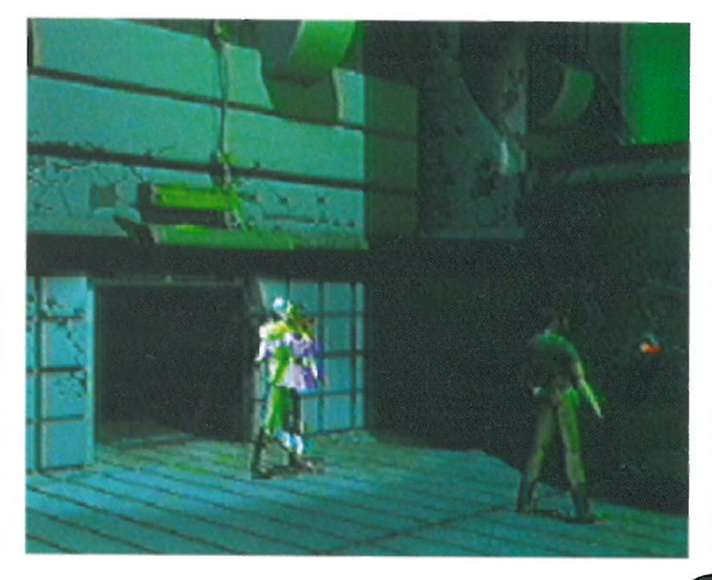
Crúzala para encontrar una estancia sin salidas. Examina la parte derecha del armario, donde toca con la pared. Abre el armario y examina el rifle de asalto del interior para revelar un pasaje secreto. Antes de entrar en él, accede al ordenador para descubrir que es un terminal de comunicaciones por radar.

Entra en el pasaje secreto. Baja por la escalera y luego por la siguiente; intenta calcular bien cuándo ascender para llegar al sitio más alto cuando el guardia de patrulla te dé la espalda. Sube por la escalera y mátalo. El helicóptero de Nagarov despegará. Envíale un e-mail a Chi y selecciona la opción 4 para poder localizarlo por radar. Chi ve demasiados helicópteros en el radar, auque no hay ningún otro. Habla con el técnico que trabaja en la parte delantera del camión. Pregúntale sobre Nagarov y luego acerca de la consola de ordenador. Te dirá la contraseña del ordenador del radar (Valentina).

Baja de nuevo por las escaleras al ordenador del radar (junto al armario). Introduce la contraseña Valentina: no funciona. Selecciona Eva y funcionará. Selecciona Detalles de información sobre la tecnología NEPHJAM. Ahora selecciona 'Sí' dos veces para desactivarla. Recibirás un e-mail de Chi diciendo que ha dado resultado y que viene a recogerte en el helicóptero. Sube por las escaleras para ver la secuencia de vídeo.







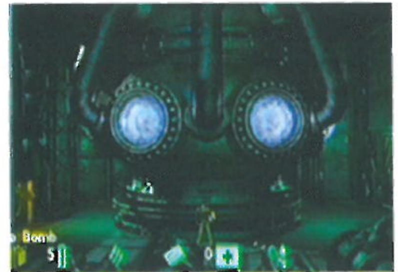
CONSEJOS

Asegúrate de tener cantidad de bloques libres en la tarjeta de memoria antes de empezar una partida. Aunque puedes sobreescribir grabaciones anteriores, es mejor conservar unas cuantas posiciones distintas por si metes la pata y debes retroceder un poco.

Si tienes problemas a la hora de alinearte para subir a las escaleras, prueba a dar un paso lateral a cada lado hasta que Cord adopte la posición de subir.

Al hablar con los personajes, pregúntales sobre todas las opciones posibles del menú. La mayoría serán irrelevantes, pero es más prudente hacer esto que arriesgarse a perderse algo importante.





MISIÓN 5: VOLAR LA REFINERÍA

N 5-1 MINA

Intenta abrir el portón de acero de la derecha (no puedes interactuar con él). Pregunta sobre él a Kostov: no sabe cómo abrirlo, así que entra en el túnel de la izquierda. Sigue pantalla abajo. Acércate a hurtadillas al guardia y atízale. Registra su cuerpo en busca de cargadores. Examina la palanca de la izquierda y tira de ella. Amenaza al técnico y selecciona la palanca (Lever) y luego el portón (Gate) para decirle que sostenga la palanca. Corre de vuelta al portón de acero y traspásalo.

Corre más allá de los láseres y escúrrete al guardia sin que te vea para golpearlo (antes de que el portón se cierre). Kostov te seguirá. Continúa por el túnel de la derecha y Kostov disparará al técnico. Continúa subiendo por las pantallas hasta llegar al puente del minicañón. Acércate al puente oara ver el cañón. Pregunta a Kostov a propósito del cañón antiaéreo y luego acerca de sí mismo. Kostov disparará contra el cañón mientras sales corriendo. Pasa por el puente, girando a la derecha al final para agacharte en la parte inferior de las rocas. Desde arriba llegarán guardias: dispárales desde aquí mientras bajan.

Kostov no puede franquear el puente roto, así que ve por el túnel de la derecha y mata al guardia junto a las vagonetas. Continúa subiendo a la siguiente pantalla y accede al panel informático para abrir una gran puerta. Crúzala para hablar con los técnicos. No puedes acceder a la consola de ordenador al pie del primer tramo de escaleras. Habla con los técnicos, luego examínala ¡y después dale un puñetazo! Ahora accede a ella y selecciona la tenaza 3 para quitar el barril que obstruye el ascensor. Entra en el ascensor y sube a la refinería.

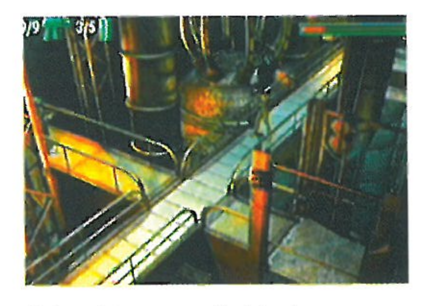
N 5-2 REFINERÍA

Sube por una de las escaleras al saliente. Examina dos veces a ventana rota para trepar a través de ella. Toslov de nuevo. Tras la conversación, llega un guardia: mátalo. Sin embargo, un robot es puesto sobre aviso, así que vete por la ventana antes de que llegue.

Contempla la secuencia de vídeo en al que disparan a Tolstov. Baja por la escalera cercana de la derecha. Corre enseguida a la izquierda subiendo las escaleras hacia el laboratorio y planta la mina EMP en el punto de recarga azul. Corre a la derecha y vuelve escaleras abajo para ver al robot frito. Regresa al laboratorio para recuperar la mina EMP. Luego ve al piso de arriba. Examina al moribundo Tosltov y registra su cuerpo para hacerte con su identificación.

Vuelve al piso de abajo y sal otra vez afuera. Cruza la puerta de la derecha y procura no dejar que te vea el guardia: ve a la derecha siguiendo la parte de abajo y espera a que vaya hacia abajo antes de proseguir hacia la derecha. Sube la escalera y dirígete a la izquierda por la pasarela hasta que cambie la perspectiva. Usa la identificación de Tolstov en el ascensor y sube en él al primer piso.

Guarda la partida. Pisa el extremo derecho de la cinta transportadora, mira a la izquierda y mantén pulsado × para agarrarte al conducto del final. Cord avanzará colgado de las manos. Sal por la izquierda, listo para disparar a los dos guardias del saliente de enfrente. Guarda otra vez la partida. Dirígete a la derecha



de las cintas, asegurándote de no ser arrastrado al horno. Sube por la escalera, cruza la pasarela y baja por la escalera del fondo. Registra el cadáver del guardia y ve en la cinta transportadora a la siguiente pantalla, listo para disparar al guardia de la izquierda. Ve a examinar su cadáver y acciona luego el interruptor para ver una secuencia de los dos guardias que de van por debajo.

Vuelve a la cinta transportadora y crúzala en dirección al ascensor. Baja en él para llegar a la parte derecha de la pantalla de los guardias. Tirotea a los dos guardias restantes y regístralos en busca de botiquines y cargadores. Coloca la bomba en el panel frontal de 'baby blue'. Se iniciará un cronómetro de 10:00. Sal enseguida por la izquierda y ayuda a Kostov a matar a los guardias. Tira hacia la derecha e intenta abrir la puerta: Kostov la abrirá de una coz.

N 5-3 EDIFICIO DE OFICINAS

El contador sigue adelante y debes salir antes de que la bomba explote (deberías tener tiempo de sobra). Baja los escalones y cruza la puerta de la izquierda. Sube los escalones y cruza la puerta de arriba, listo para disparar a dos guardias. Ahora puedes elegir entre dos rutas...
A. Sube en el ascensor a la primera planta. Mata a los guardias de la cantina. Baja en el ascensor a las duchas y dispara a otro guardia.
B. O dirígete por la derecha a la sala de los guardias, disparándolos oculto detrás de la mesa.

De cualquier forma, sal al rellano y mata al guardia. Sal por la puerta de arriba listo para golpear/disparar a otro: regístralo para obtener un botiquín. Sal por la derecha al exterior, listo para tirotear a dos guardias. Ve a la izquierda para ver la secuencia de vídeo.





MISIÓN 6: BASE EN EL CONTINENTE

N 6-1 PENETRAR EN LA BASE

Ve por la escalera hasta llegar arriba del todo. Sube por la pantalla para cambiar la perspectiva y escucha a los guardias hablar. Vete por la izquierda a la siguiente pantalla y luego hacia arriba para cambiar la perspectiva a un primer plano de la valla. Espera a que el guardia vaya a la izquierda y acércate entonces sin hacer ruido a la derecha del neumático para examinarlo detenidamente. Empújalo para revelar un hueco en la valla.

Cuando los guardias no miren, escúrrete por el hueco y escóndete detrás de las cajas. Sube de puntillas por la pantalla hacia las siguientes cajas para cambiar la perspectiva. Sigue subiendo de forma furtiva por la pantalla, dejando atrás los barriles y en dirección al edificio. Si no logras evitar que te descubra el guardia vete a la derecha para esconderte detrás del edificio y sube la escalera al tejado. Un guardia (desde la valla) entrará en el edificio y se pondrá ver fútbol en la tele. Interactúa con la antena de televisión un par de veces y ocúltate detrás del objeto que hay junto a la escalera: cuando el guardia venga a comprobar la antena, atízale o dispárale. Registra su cuerpo para hallar un pase de seguridad (Security Passcard). Baja por la escalera y usa el pase para cruzar la puerta.

Cerca del televisor hay un interruptor: enciéndelo y apágalo para atraer al otro guardia adentro y mátalo. Registra su cadáver en pos de un botiquín y un cargador. Sal, ve por la izquierda a la siguiente pantalla y entra en el edificio usando el pase. Habla con el técnico y pon una mina EMP en el punto de recarga. Accede a la consola de ordenador y haz venir a los dos robots: ambos vendrán y quedarán fritos. El técnico te dará algo de información. Recupera la mina y sal.

Baja de nuevo por la pantalla hacia la valla y tira entonces por la izquierda hacia otro edificio. Examina la bomba de gasolina junto a él. Gira la válvula y usa el mechero para encender la gasolina. Sal de la pantalla y recorre de nuevo el complejo, más allá de los otros dos edificios, en dirección al edificio del teleférico. Usa el pase en el portón y cruza.

N 6-2 MONORRAÍL Y TELEFÉRICO

Sube las escaleras y cruza la puerta. Dentro hay una puerta blindada que no puedes abrir, así que sube la escalera. Arriba del todo, dispara a los dos guardias del helipuerto: regístralos en busca de cargadores. Examina el lanzador de misiles tierra-aire para acceder a él, luego busca blancos con el escáner y lanza un misil: eso debería distraer a los otros guardias. Baja por la escalera y sal. Vuelve al piso de abajo y sal por el portón.

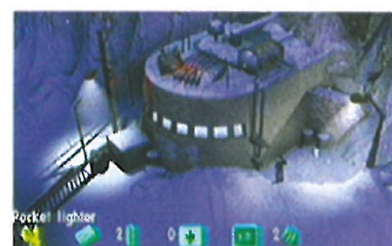
Vuelve al complejo y ve pantalla abajo, eludiendo a los guardias de la izquierda, para salir a través del hueco de la valla. Sal por abajo a la derecha y vuelve a subir hacia la otra valla. Dispara a los dos guardias de allí y entra en el edificio del búnker. Accede al ordenador y descarga los archivos clave del monorraíl. Sal y desciende por la pantalla para bajar por la escalera del principio. Kostov ha llegado y empieza a amenazarte: Chi le pega un tiro. Examina la puerta cerrada y descarga el código de la puerta para abrirla. Adéntrate en el túnel.

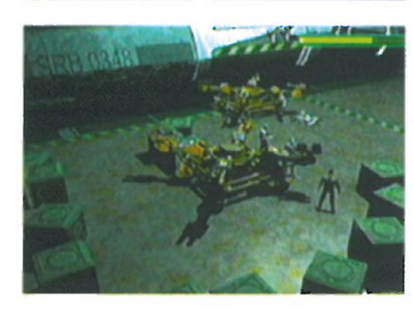
Tras hablar con Chi, ésta se dirige a la izquierda. Tira a la derecha y acaba con los cuatro guardias. Regístralos para encontrar botiquines. Continúa hacia la derecha y sube por la pantalla en dirección a las puertas: activarás una alarma. Dispara al guardia de la izquierda y gírate, listo para cargarte a los minibots que vienen.

Acércate al ascensor del guardia muerto. Sube por la escalera a lo alto del tren. Cruza la parte superior del tren, matando a los guardias que van viniendo. Sube por la escalera y acércate a la puerta del iris: liquida de un tiro al guardia cuando se abra. Cruza la siguiente puerta iris, donde te emboscan dos guardias. Dispara al de la derecha cuando salga corriendo y pela luego a su compañero. Acércate a la puerta y Chi abrirá la caja, revelando dos minibots: dispárales. Asegúrate de ir bien cargado y cruza la siguiente pantalla, listo para acribillar a dos guardias. Examina la consola y Chi se quedará detrás para manipular los controles mientras tú sigues adelante. Baja en el ascensor y te dirigirás de forma automática a la siguiente sección.

Tras ver hablando a los dos guardias, entras en la sala: liquídalos a ambos. Haz



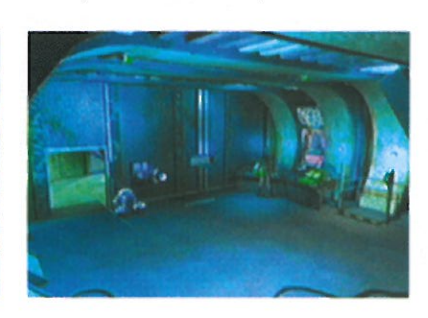




bajar el ascensor y sube en él. Mira a través de la ventana pequeña (a la izquierda del ordenador) para atisbar un robot. Planta una mina EMP en el punto de recarga y accede luego al ordenador. Selecciona Controles de seguridad de la puerta y destraba la puerta de la antesala. El robot entrará y quedará hecho electrocutado: recupera tu mina EMP si quieres. Accede otra vez al ordenador e inicia la secuencia del embarque en el teleférico. Corre enseguida a través de la puerta abierta y luego por la de arriba a la derecha para dirigirte afuera. Corre a la derecha por la pasarela para saltar al techo del teleférico. (Si no eres lo bastante rápido, usa el ordenador para hacer volver el teleférico y vuelve a intentarlo.)







CONSEJOS

Si no le puedes sacar respuestas a un personaje, prueba a amenazarlo. Aguanta R1 y pulsa × para encañonarlo. La mayoría de las veces se le aflojará la lengua.

Usa el escáner Remora para comprobar si hay guardias y robots en corredores y salas contiguas. Esto también resulta útil para rastrear las posiciones de los enemigos en patrulla, de forma que puedas calcular cuándo entrar sin ser detectado.

Si tu salud queda muy maltrecha en una batalla, quizá sea mejor recargar una posición justo antes y volverlo a intentar, procurando que no te alcancen esta vez. Los botiquines son escasos y espaciados, y a veces no puedes evitar que te den, así que debes conservar una buena salud.

MISIÓN 7: BASE EN LA ISLA

N 7-1 ATRAQUE DEL TELEFÉRICO

Agáchate detrás de las cajas cercanas para que no te vea el guardia de patrulla. Cuando haya bajado por la pantalla y se detenga, acércate a él a hurtadillas y arréale. Accede a la consola y haz girar tres veces la plataforma giratoria en cualquier dirección (a fin de que su orientación sea la misma, pero la dirección de la cinta transportadora quede invertida). Sal por la derecha y ponte en la cinta transportadora para moverte sobre ella.

Sube por la escalera y acércate al guardia a escondidas para atizarle. Accede a la consola y rota el plato giratoria dos veces en sentido contrario a las agujas del reloj. Aún arriba del todo, sal por la derecha y ve en la cinta transportadora. Acércate a hurtadillas al guardia y dale lo suyo. Accede a la consola y haz girar el plato en el sentido del reloj. Ahora toma la batería de la izquierda. Tira para abajo, cruza el puente y luego la cinta transportadora.

Sin que te vea el robot, escúrrete detrás de las cajas que hay cerca del punto de recarga. Cuando el robot vaya a la derecha, planta una mina EMP en el punto de recarga, escóndete detrás de las cajas y aguarda a que el robot quede frito. Recupera tu mina EMP e intenta llamar el ascensor: no tiene corriente. Pon la batería en la caja a la izquierda del ascensor y baja en él al nivel de fabricación.

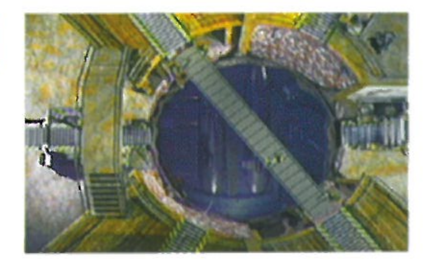
N 7-2 FABRICACIÓN

Cruza por la puerta superior a la sala de generadores. Ve a la izquierda por el pórtico hacia la siguiente pantalla. Sube los escalones y traspasa la puerta. Examina la válvula de vapor y úsala: un técnico vendrá a mirarla, haciendo subir el ascensor. Corre a la izquierda y baja en él, disparando luego a los dos guardias. Cruza la puerta de la derecha. Sube las escaleras y cruza la puerta. Ignorando a los guardias de debajo, cruza la puerta de la izquierda, a punto para pelar al guardia. Coloca una mina EMP en el punto de recarga y sal por la puerta de la izquierda. Sal por la derecha y ve por la pasarela a la siguiente puerta. Crúzala, abate al guardia y corre de vuelta a través de la puerta: el robot te perseguirá. Dirígete a la izquierda y de vuelta a la sala de recarga, y ve luego a la pasarela central de allí para esconderte en el extremo: el robot quedará frito. Recupera la mina EMP, que te hará falta más adelante. Sal por la puerta de la izquierda y vuelve a la derecha por la pasarela hacia la sala en la que disparaste al guardia. Ve por la puerta de la izquierda y luego escaleras abajo. Cruza la puerta de la derecha y elimina al guardia. Baja en el ascensor al nivel de seguridad.

N 7-3 SEGURIDAD

Cruza la puerta de arriba a la derecha. Cuando el robot se vaya a la derecha, cruza la puerta de la izquierda para ir a la sala de interrogatorios. Charla con el técnico para descubrir dónde está la sala de control de puertas. Usa el escáner para comprobar que el robot no esté por medio y sal. Escóndete detrás de las cajas. Cuando llegue el robot y vaya a la izquierda, corre a través de la puerta de la derecha a la sala de mando de seguridad. Gira a la derecha para cruzar la primera (y parcialmente tapada) puerta de arriba: ya está a salvo. Cruza la puerta de la izquierda y baja por las escaleras a la celda de Alexandra. No hay forma de liberarla.

Vuelve escaleras arriba y cruza la puerta. Usa el escáner y aguarda a que el robot de patrulla salga de la sala de mando de seguridad; entra y escúrrete por la izquierda detrás de las cajas (de forma que ni el robot que vuelve, ni el guardia ni el robot inmóvil te vean). Cuando el robot junto al guardia mire a la derecha, ve a hurtadillas



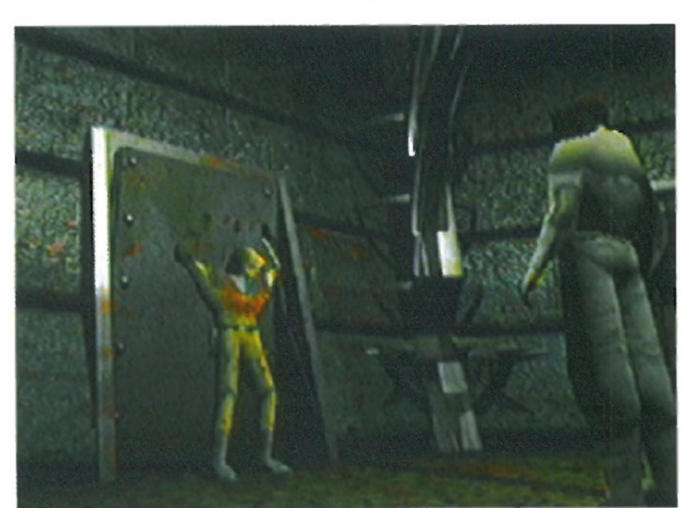
a través de la puerta de arriba a la izquierda. Cruza la puerta de la derecha para ir a la sala de control. Pone a escondidas detrás del guardia y dale duro. Regístralo en busca de un botiquín.

Accede a la consola de la izquierda y selecciona los Controles de seguridad de las puertas. Prueba la puerta 2 (la de la celda de Alex): no se abre. Traba la puerta 4 cuando el robot de patrulla la cruce yendo a la izquierda, Esto hace que el robot de la sala de mando de seguridad venga y compruebe los controles de la puerta: cierra las puertas 9 y 10. Espera a que el robot baje por la puerta 7 y ciérrala. Traba la puerta 12 cuando el tercer robot baje por ella. Por último, destraba las puertas 9 y 11.

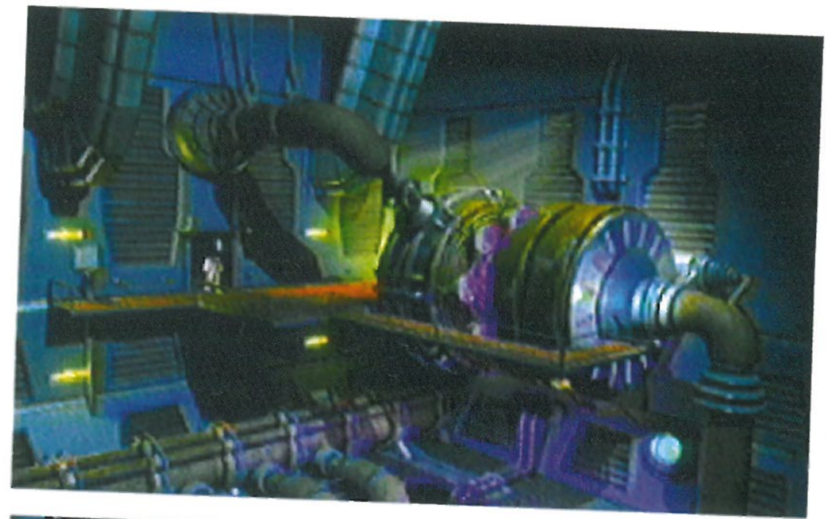
Cruza la puerta de la derecha, dispara al guardia y luego a otro que viene por la puerta de la izquierda. Cruza la puerta de la izquierda y ve en el ascensor principal a la primera planta (muelle). Cuélate en la sala para ver a los guardias y vuelve al ascensor. Sube al segundo piso (reactor).

N 7-4 REACTOR

La primera puerta de la pasarela está trabada, así que ve por la de la derecha a la sala de control. Baja por las escaleras del fondo. Ve a hurtadillas a golpear al guardia junto a la consola. Accede a la consola, busca toda la información sobre las bombas y abre la puerta de la bomba principal. Vuelve escaleras arriba y al ascensor de arriba del todo. Sube en él y tira a la derecha, escaleras arriba. Sigue hacia la derecha, baja los escalones y ve











luego al piso inferior para hablar con la técnica. Pregúntale acerca de todo. La bomba auxiliar se encuentra en el área de atraque del teleférico. Regresa al ascensor principal y sube en él al quinto piso (atraque del teleférico).

Inserta una mina en el punto de recarga y retrocede hacia la puerta. Dispara al robot para llamar su atención: vendrá hacia ti y quedará frito. Recupera la mina, baja por la pantalla y examina el manubrio de la válvula a la derecha de las cajas. Ciérrala. Regresa al ascensor y llévalo de vuelta al segundo piso (reactor). Cruza la primera puerta (arriba del todo) para ir a la sala de la bomba principal. Examina el manubrio de la válvula de la izquierda y ciérrala. Los guardias del muelle se irán al área de atraque del teleférico. Sal y atraviesa la puerta de la derecha antes de que lleguen guardias, Sube en el ascensor de arriba del todo y tira luego a la derecha, bajando y subiendo escalones. Baja en el ascensor de más arriba y mata al guardia. Baja en el ascensor de la derecha al muelle. Sólo queda un guardia: dispárale y sube las escaleras. Accede a la consola para ver una secuencia en la que capturan a Cord.

MISIÓN 8: ESCAPAR DE LA ISLA

N 8-1 SUBIR EL PUENTE

Una vez más, vas contrarreloj: sólo tienes 30 minutos para escapar de la base antes de que salte por los aires. Pero además deberás rescatar a Alex. Sal de la sala y cruza la puerta de la derecha. Ve primero por la puerta de arriba, luego por la de la izquierda y baja las escaleras en dirección a la celda. Habla con Alex para recordar que necesitas una mina lapa para abrir la puerta. Regresa a la sala del agujero en el suelo y ve a la izquierda, pasando luego por la puerta de la izquierda hacia el ascensor principal. Baja en él a la primera planta (muelle).

Sal a la izquierda para descubrir que el puente está bajado. Vuelve y sube por las escaleras a la sala de control. Accede a la consola e intenta elevar el puente: no hay suficiente corriente. Necesitarás la batería que usaste antes. Vuelve al piso inferior y métete en el ascensor de la izquierda (el principal) para subir al quinto piso (atraque del teleférico).

Ve pantalla abajo y sube por la escalera. Accede a la consola y rota el plato giratorio en el sentido del reloj. Sal por la derecha y ve sobre la cinta transportadora al otro lado. Accede a la consola y haz girar el plato en el sentido del reloj. Baja por el puente y pasa luego por la cinta. Ve arriba a la derecha y recupera la batería roja a la izquierda del ascensor. Regresa por la cinta (puedes correr contra ella). Vuelve por el puente y baja por la escalera, Dirígete por la izquierda al ascensor principal y baja a la primera planta (muelle).

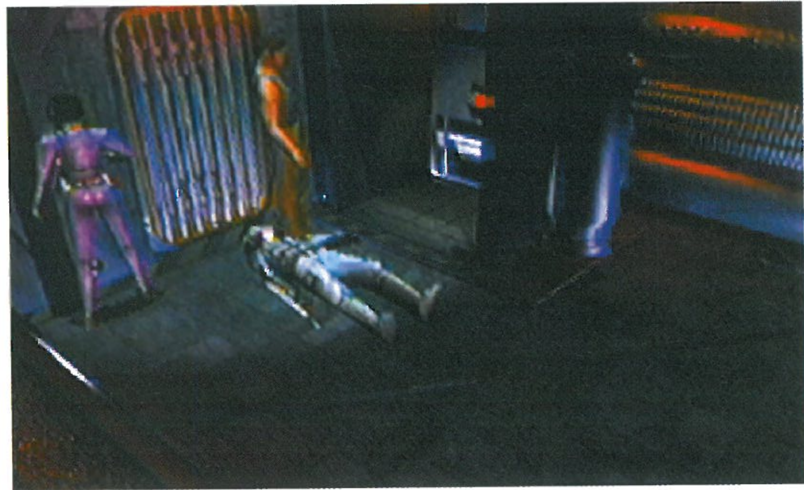
Ve escaleras arriba a la sala de control e inserta la batería en la interfaz de corriente externa de la pared de arriba. Accede a la consola y haz subir el puente. Vete allí y crúzalo. Sal por arriba a la derecha para ver el helipuerto. Vete por la derecha al puente y liquida a los tres guardias. Registra sus cuerpos y examina el helicóptero para descubrir que resultó dañado en el tiroteo. Accediendo a él con el Remora, lee la información acerca de la pieza de recambio. Ahora vuelve al ascensor principal y sube al piso 4 (fabricación).

N 8-2 RESCATAR A ALEX

Sal por la puerta de la derecha y entra por la de arriba del todo. Cruza la puerta de la izquierda y sube por la pantalla para tener un primer plano del escritorio. Examínalo para hallar el conductor de metal en espiral núm. 4 y la mina lapa (si olvidaste buscar en el helicóptero la información del conductor, no encontrarás ninguna de las dos cosas). Vuelve al ascensor principal y ve a la tercera planta (seguridad). Cruza la puerta de la derecha y ve luego por la derecha más allá del agujero del suelo. Cruza la puerta de arriba, luego la de la izquierda y baja por las escaleras a la celda de Alex. Planta la mina lapa en la puerta y vuelve escaleras arriba para evitar la explosión. Entra en la celda y habla con Alex sobre Nagarov y el muelle: Alex se irá para allá. Vuelve al ascensor principal y baja al piso 1 (muelle). Pasa por los puentes hacia el helicóptero y usa en él el conductor de metal en espiral número 4 para escapar.







MISIÓN 9: SUBMARINO

N 9-1 EN EL SUBMARINO

Tras hablar con Chi, la perspectiva cambiará y llegarán dos guardias: suprímelos y registra luego sus cadáveres para encontrar cargadores. Baja por la escalera al submarino. Deslízate al suelo y dispara a los dos guardias que vienen. Examina la consola de lanzamiento de misiles para descubrir que requiere dos llaves.

Sal por la puerta de la derecha y mata a un guardia. Prosigue por el corredor y cruza la siguiente puerta; vendrá un guardia en el ascensor, así que deshazte de él. Examina la puerta de seguridad barrada: Chi se quedará detrás para trabajar en ella. Entra en el ascensor (a la derecha de la puerta) y baja al compartimento de misiles inferior.

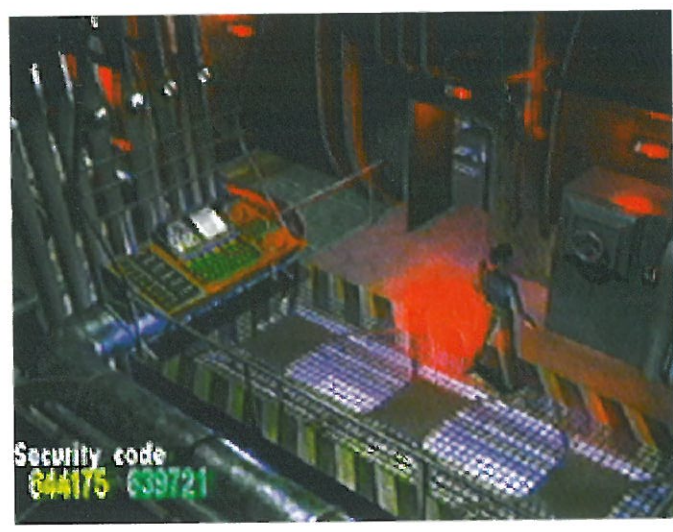
Deslízate por al escalera hasta el corredor y abate a los dos guardias. Prosigue por la izquierda siguiendo el corredor hasta llegar a la escalera: sube. Examina la caja de seguridad en la parte inferior izquierda de la pantalla para conseguir el número (639721). Entra en el ascensor y úsalo para volver al puente superior. Esta vez, sal por la izquierda y habla con el técnico. Hazle preguntas acerca de todo. Cruza por la izquierda y luego por la siguiente, listo para acabar con un guardia en el corredor. Sigue por la izquierda hasta el final y cruza la puerta que da al despacho de seguridad del capitán. Prueba el código de seguridad en la caja fuerte: no funciona. Regresa pues a la derecha, hacia Chi: cuando ésta abre la puerta barrada, Lukyan y Nagarov aparecen y la tumban. Vete hacia allí para encontrar a Lukyan con Chi como rehén: antes de que puedas hacer nada, desaparecen en el ascensor.

N 9-2 DETÉN EL LANZAMIENTO

Ambos ascensores están ahora trabados, así que cruza la puerta barrada abierta para hallar al capitán. Habla con él y pregúntale acerca de Nagarov y la fusión del reactor (Reactor Meltdown). Te dirá la combinación de su caja fuerte, donde se encuentra una de las llaves. Recórrete la parte izquierda del submarino para volver al despacho de seguridad del capitán. Usa el nuevo código 644175 en la caja fuerte para abrirla y toma la primera llave de lanzamiento (Launch Key).

Sal y dirígete a la derecha... Cuando llegues a la sala de máquinas, Lukyan saltará hacia ti y te derribará. En cuanto puedas, golpea a Lukyan y echa a correr a la derecha y lo empujarás de forma automática contra los motores. Sigue hacia la derecha hasta llegar al puente superior. Coloca la llave de lanzamiento en la consola. Intenta pasar por encima de la seguridad de la llave 2 y Nagarov vendrá en el ascensor. Dice que ha escondido la segunda llave. Pregúntale acerca de Chi y la llave de lanzamiento. Una explosión derriba una viga sobre Nagarov y lo atrapa. Cuando cesa el parloteo, sólo dispones de 60 segundos para detener el lanzamiento de los misiles.

Registra a Nagarov para dar con la llave diminuta (Tiny Key). Usa el código de seguridad con la caja fuerte y recoge la segunda llave de lanzamiento. Vuelve a subir en el ascensor, inserta dicha llave en la consola y aborta el lanzamiento. Uf, por poco. Pero no te quedes parado: ¡en breve oirás un comunicado que dice que queda un minuto para la fusión del reactor! Registra a Nagarov para hallar una llave diminuta. Baja de nuevo en el ascensor u deslízate por la escalera al corredor. Corre a la derecha para encontrar a Chi encadenada a una cañería. Usa la llave diminuta para liberarla... ¡y sal de ahí pitando! Corre a la izquierda, sube por la escalera, sube en el ascensor y por la escalera a cubierta. Luego acomódate, contempla la secuencia final y escucha el tema principal de estilo 'bondiano'.



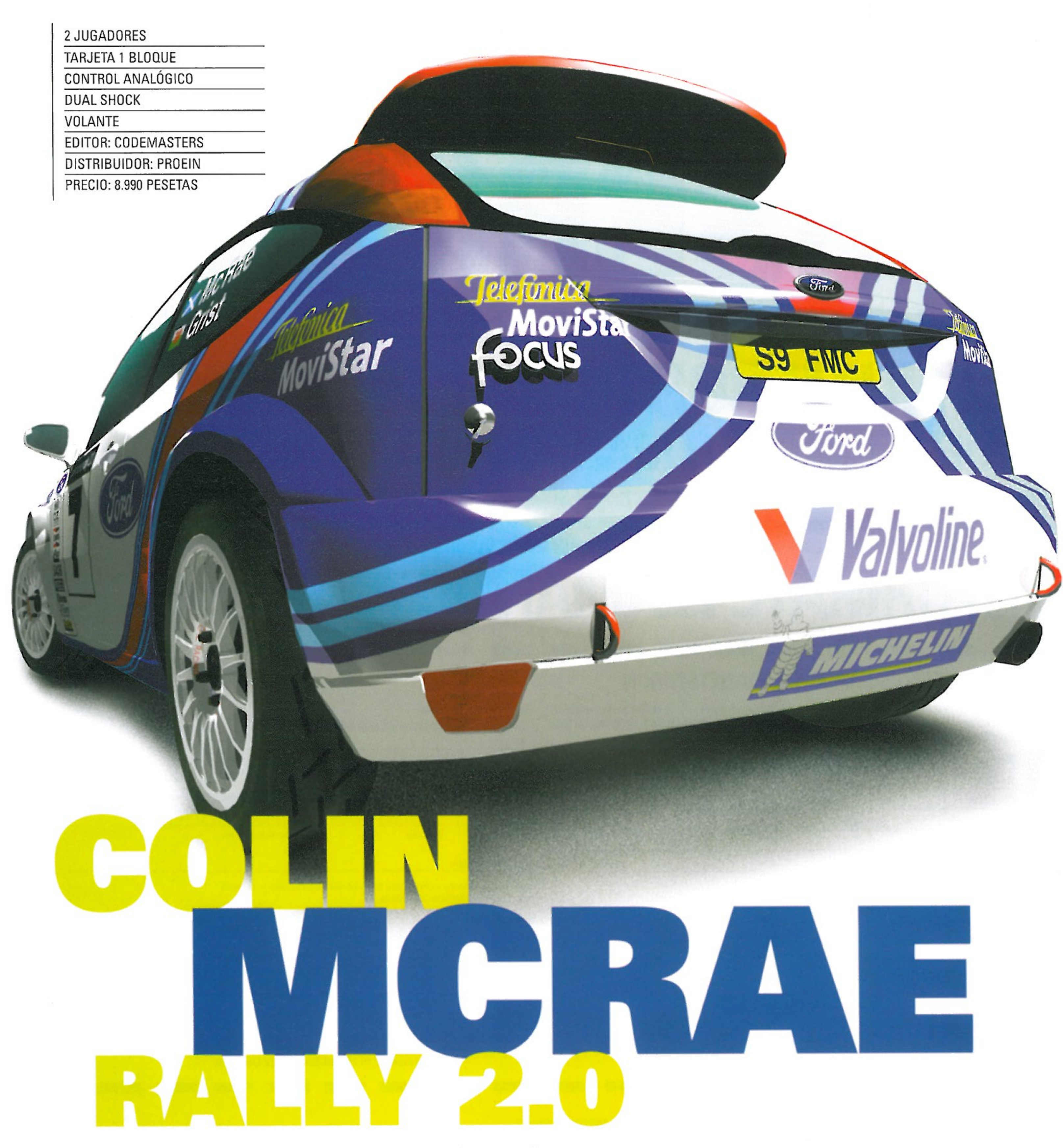






SELECT
START

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
VOLANTE
EDITOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS



COLIN MCRAE RALLY 2.0

PONTE EL CINTURÓN Y AGÁRRATE FUERTE: HA LLEGADO EL MOMENTO DE VOLVER A CONDUCIR A LO LOCO JUNTO A COLIN. TOMA AIRE Y PISA BIEN A FONDO CON LOS CONSEJOS DE NUESTRO COPILOTO RESIDENTE.



PUESTA A PUNTO

Para convertirte en el campeón mundial de rallies hacen falta agallas, destreza y reflejos rápidos... y un coche caro y veloz, claro. Cada rally te lleva a un país nuevo y excitante, cada uno con sus propios peligros y condiciones de conducción. Es vital ajustar el coche de forma exacta para las condiciones adecuadas. Puede que incluso cada etapa de un rally requiera un reglaje algo distinto. Deberás escoger con tiento neumáticos, relaciones de marchas, frenos y dirección para cada superficie y condiciones climatológicas en las que vayas a correr. Esta calibración es esencial si pretendes ganar y conseguir los mejores tiempos. Aquí tienes una lista detallada de todos los requisitos de reglaje del coche...



NEUMÁTICOS

Es fundamental elegir los neumáticos correctos para el terreno, el tiempo y la superficie de la carretera. Aunque se eligen de forma automática por ti, tal vez quieras o necesites cambiarlos para que se adapten a tus propias habilidades y al terreno.

ASFALTO: Tienen un agarre excelente y se adaptan al asfalto a la perfección. No son ideales para cualquier otra superficie, ya que no te proporcionarán el agarre necesario. En función de la climatología, elige neumáticos para humedad o seco.

BARRO: Aunque pegar derrapadas por el fango es la mar de divertido, si no llevas los neumáticos adecuados acabarás a un lado de la carretera. Los neumáticos para barro son ideales para las superficies enlodadas de algunos de los tramos de los rallies. El fango seco y el húmedo tienen un agarre del todo distinto, o sea que asegúrate de elegir los correctos para el trabajo.

GRAVILLA: A lo largo de los rallies del mundo hay muchos tipos diferentes de gravilla, como la seca y polvorienta de los tramos de Kenya y la pedregosa y muy resbaladiza del rally del Reino Unido. Los neumáticos para gravilla te brindan el agarre necesario para permanecer en la carretera.

NIEVE: Si no tienes cuidado en la nieve es fácil acabar saliéndose de la carretera, cosa nada agradable, ¿verdad? Los neumáticos para nieve están especialmente adaptados con unos pequeños tachones o cadenas a fin de proporcionarles sujeción en condiciones extremas de hielo y nieve.

CAJA DE CAMBIOS

Cambiar las relaciones de marchas puede afectar de forma radical a tu actuación en cada carrera. Es importante cambiar la relación para que se ajuste a la carretera y la superficie en la que vas a correr. He aquí un resumen rápido:

CORTA: La relación corta te da una aceleración máxima pero una velocidad punta muy lenta. Es ideal para circuitos muy tortuosos en los que no haya secciones de rectas.

MEDIA-CORTA: Te proporciona una aceleración muy buena con una velocidad punta algo mayor. Genial para tramos menos sinuosos con pocas rectas.

MEDIA: Una aceleración y una velocidad punta aceptables. Esta relación de marchas es idónea para etapas con una buena mezcla de rectas y curvas ondulantes.

MEDIA-LARGA: La relación más larga procura unas velocidades punta mejores y algo más elevadas, pero reduce la velocidad de aceleración global. Es perfecta para etapas con menos curvas y más secciones rectas.

LARGA: Esta relación ofrece una velocidad punta máxima, pero la velocidad de aceleración sufre una reducción dramática. Es magnífica para pistas más rectas en las que las curvas sean pocas y fáciles.

RELACIÓN DE POTENCIA

Alterando el diferencial puedes dirigir más o menos potencia a las ruedas delanteras o traseras. Esto afectará al rendimiento del coche bajo los rigores de las diferentes superficies de la carretera.

TRASERA: Al dirigir más potencia a las ruedas posteriores, tu coche tendrá tendencia a girar con menos brusquedad al acelerar. Esto va bien para las superficies resbaladizas, donde puedes salir acelerando de las curvas sin pasarte en el giro y darte el batacazo.

MEDIA: Así se distribuye la potencia de forma equitativa entre las ruedas delanteras y traseras. Es genial para mezclas de superficies de carretera y tramos con igual cantidad de rectas y curvas.

FRONTAL: Cuanta más potencia dirijas a las ruedas delanteras, con mayor brusquedad girará el coche al acelerar. Conduciendo en superficies duras, como las carreteras asfaltadas del rally de Italia, con una mayor potencia en las ruedas frontales, mejorarás tu capacidad para acometer curvas.

CONSEJOS

MIRA HACIA ADELANTE
En vez de mirar tu coche, intenta mirar lo más lejos que puedas a la carretera. Así te harás una idea mucho mejor de lo que te aguarda, permitiéndote prepararte para los giros, recodos y peligros por venir.

HAZ TUS APAÑOS
Cuando estés en un campeonato de rally y tu coche ande un pelín cascado, repara sólo las partes que estén muy dañadas o que sean vitales para el rendimiento del auto. Por ejemplo, no tienes por qué arreglar el sistema eléctrico a menos que conduzcas en una etapa nocturna.

REDUCE LA MARCHA
Si usas la transmisión manual y tomas una curva cerrada, reduce dos marchas en vez de sólo una. Esto no sólo te brindará un mejor control, sino que podrás salir acelerando del giro más deprisa.

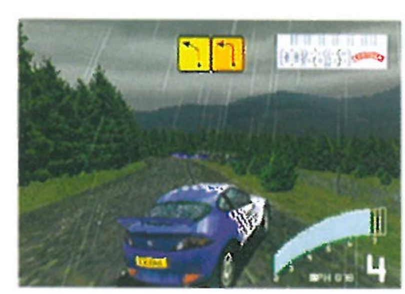
TOMA DE CURVAS
Cuando abordes un recodo, pulsa a la vez freno y acelerador. Esto no sólo hará que aminores más aprisa, sino que mantendrás elevadas las revoluciones y podrás alejarte de la curva acelerando con más fuerza.

EMPIEZA CON EL AUTOMÁTICO
Si eres un novato, será mejor que te quedes con la transmisión automática. No te conviene ir a tientas con los cambios de marchas. Más adelante, a medida que mejores con el juego, prueba la transmisión manual, que puede ofrecer un rendimiento algo mejor.

CONFIGURA LOS BOTONES
Antes de empezar una carrera, configura los botones del controlador para que se ajusten a ti. Si usas transmisión automática, asigna el freno de mano a R1. Esto te facilitará un tanto la vida y la conducción.









¿COCHE NUEVO?

FORD

FORD RACING PUMA
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1040 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

FORD FOCUS 1999
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1230 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

FORD FOCUS ALTERNATE 1
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1230 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

FORD FOCUS ALTERNATE 2
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1230 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

FORD FOCUS
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1230 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

FORD SIERRA COSWORTH
POTENCIA: 320 caballos
PESO: 1190 Kg.
TRACCIÓN: Trasera

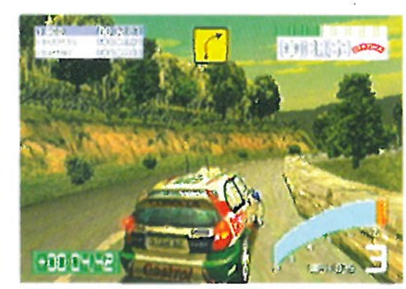
LANCIA

LANCIA STRATOS
POTENCIA: 500 caballos
PESO: 900 Kg.
TRACCIÓN: Trasera

LANCIA INTEGRALE
POTENCIA: 345 caballos
PESO: 1149 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

LANCIA INTEGRALE ALTERNATE 1
POTENCIA: 345 caballos
PESO: 1149 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

LANCIA INTEGRALE ALTERNATE 2
POTENCIA: 345 caballos
PESO: 1149 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas





SUSPENSIÓN

Cambiar la suspensión para que se ajuste a las condiciones de la carretera aumentará tu rendimiento y afectará a tus habilidades en el manejo de la carretera.

SUAVE: Cambiar la suspensión a una suave dará a tu coche un mejor manejo de la carretera y control sobre terreno escabroso y superficies más suaves, como gravilla, barro y nieve. Como habrá baches y hondonadas súbitas, la suspensión suave amortiguará loas sacudidas de la carretera.

MEDIA: La suspensión media es excelente para una combinación de superficies suaves y duras. Etapas como las del rally de Australia, que son más que nada gravilla con unas pocas secciones de asfalto, son ideales para este ajuste.

DURA: Para el asfalto y una gravilla más dura y compacta, será mejor conducir con una suspensión más dura. Dado que la superficie de la carretera tiene menos baches y socavones, una suspensión más dura mejorará en gran medida el manejo de tu coche y tu actuación en la carrera.



PROPENSIÓN DE FRENADA

Alterar el valor de eficacia dirigiéndolo hacia los frenos delanteros o traseros puede afectar al rendimiento de la frenada de tu coche en tramos de numerosas y fuertes curvas.

TRASERA: Una propensión de frenada trasera hará que tu coche tienda a girar poco al frenar para tomar una curva. Esto va bien para condiciones de carretera suaves y resbaladizas.

EQUILIBRADA-MEDIA: Los frenos nivelados son mejores para tramos equilibrados con superficies duras y suaves y cantidad de rectas y curvas.

FRONTAL: La propensión frontal hará que el coche gire de forma más brusca al frenar. La conducción sobre las superficies más duras, como el asfalto, resultará más fácile gracias al agarre extra, donde vendrá de perilla hacer gala de una gran habilidad en el giro.

POTENCIA DE FRENADA

Otra forma de incidir en el rendimiento de tu coche por medio de los frenos es alterar su poder de frenada global. Esto es lo que necesitas saber.

DÉBIL: Reduciendo un tanto la potencia de frenada es menos probable que tu coche derrape en superficies con poco agarre. En superficies como el barro y la nieve, tus frenos no se trabarán, dándote un mejor manejo de la carretera.

MEDIA: Una potencia media procura un manejo y un rendimiento de frenada de gran equilibrio.

FUERTE: Dado que los frenos son mucho más duros y fuertes, al conducir en el más duro asfalto será más fácil acometer curvas y frenar.

SENSIBILIDAD DE DIRECCIÓN

Otro ajuste muy importante es la sensibilidad de dirección. Cambiándola perfeccionarás tu actuación y conseguirás un mejor manejo y rendimiento. Aquí tienes un breve resumen de los tres ajustes posibles:

BAJA: Una dirección de baja sensibilidad significa en esencia que se reduce la respuesta de giro del volante. Es mejor para etapas con superficies suaves y resbaladizas, como la nieve y el barro, donde un viraje demasiado brusco te podría lanzar contra árboles y otros objetos consistentes.

MEDIA: Una dirección de respuesta media es lo más indicado para etapas con superficies de agarre mediano e igual cantidad de curvas y rectas.

ALTA: Con una dirección de sensibilidad alta, el coche gira con mayor presteza y con un mayor ángulo a tu más ligera indicación. Es lo mejor para superficies duras y de gran agarre como el asfalto, o tramos con recodos muy cerrados, como las curvas en horquilla.



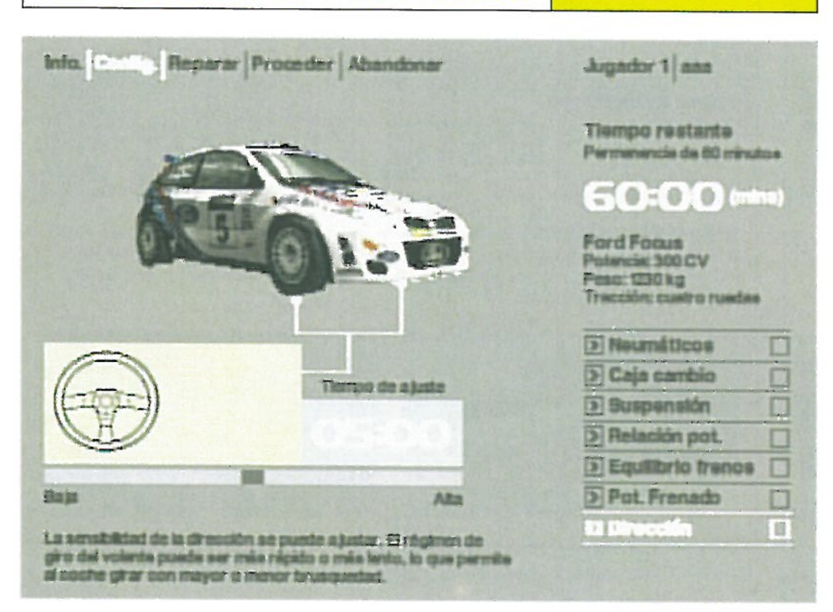








ÁREA DE SERVICIO Y REPARACIÓN



Si compites en un rally, el terreno duro y abrupto y una mala conducción desgastarán partes de tu coche. Si alguna pieza queda demasiado maltrecha, afectará al rendimiento general de tu coche. Tienes que reparar el coche a la menor oportunidad, y esto incluye modificarle el reglaje, así que deberás decidir qué parte es más importante reparar. Aquí tienes una lista de las piezas del coche y el efecto que producen al resultar dañadas.

CAJA DE CAMBIOS

Cualquier daño a la caja de cambios por una conducción severa afectará a la aceleración global. Si la caja de cambios queda muy dañada se resentirá mucho tu conducción y es posible incluso perder una marcha. ¡Mal asunto!

TURBO

Una conducción rigurosa y la presión constante sobre el motor pueden dañar el turbo, cosa que afectará a la salida de potencia del motor de tu coche, con lo cual se comportará como un tractor.

SUSPENSIÓN

Tu suspensión podría quedar estropeada a causa del terreno escabroso y las superficies duras. Esto afectará a la forma como el coche se agarra a la carretera, incidiendo así en tu actuación.

DIFERENCIAL

Cualquier desperfecto en el diferencial podría afectar a la transmisión de potencia hacia las ruedas traseras, haciendo que el coche se comporte como si tuviera tracción delantera.

FRENOS

Cualquier daño a los frenos afectará a su potencia de frenada global, claro, lo que significa que tu coche frenará más despacio.

CARROCERÍA

Los desperfectos en la carrocería se producen por fuertes choques y colisiones. Pueden afectar al perfil aerodinámico de tu automóvil, haciendo que vaya más despacio.

DIRECCIÓN

Los daños en la dirección pueden ocurrir a causa de fuertes choques y el desgaste por el terreno abrupto. Si tu dirección se ve reducida, tendrás problemas para girar en las curvas cerradas.

SISTEMA ELÉCTRICO

Las colisiones frontales pueden afectar al sistema eléctrico. Si esto sucede, tus faros se apagarán justo cuando los necesites. Esto sólo tiene auténtica importancia en etapas nocturnas.

TUBO DE ESCAPE

Los daños en el sistema del tubo de escape afectan a la aceleración y al rendimiento general de tu motor y deberían repararse lo antes posible.

PALIER

La reducción en la aceleración es el principal síntoma de un palier dañado. Asimismo se verá afectada la potencia transferida a cada rueda.

EJES

Los desperfectos en los ejes pueden afectar a la dirección, la transferencia de potencia a las ruedas y la aceleración general. Los daños ocurren al golpear objetos duros como las rocas.





¿COCHE NUEVO?

MG

MINI COOPER S
POTENCIA: 120 caballos
PESO: 550 Kg.
TRACCIÓN: Delantera

MG METRO 6R4
POTENCIA: 410 caballos
PESO: 1030 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

MITSHUBISHI

MITSUBISHI LANCER
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1260 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

MITSUBISHI LANCER ALTERNATE 1
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1260 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

MITSUBISHI LANCER ALTERNATE 2
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1260 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

MITSUBISHI LANCER ROAD CAR
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1260 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

PEUGEOT

PEUGEOT 206
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1230 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

PEUGOET 205 TURBO 16
POTENCIA: 500 caballos
PESO: 940 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

SEAT

SEAT CORDOBA
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1230 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

SUBARU

SUBARU IMPREZA
POTENCIA: 300caballos
PESO: 1230 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

TOYOTA

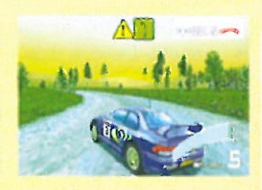
TOYOTA COROLLA
POTENCIA: 300 caballos
PESO: 1230 Kg.
TRACCIÓN: 4 ruedas

LIBRO DE RUTA

FINLANDIA ETAPA 1: MIKKELI

Longitud ....5 Km.
Superficie ....80% Gravilla, 20% Barro

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos ....Propensión trasera, media-débil
Dirección ....Sensibilidad alta
Relación de marchas ....Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La primera etapa del rally finlandés te brinda una ocasión magnífica para familiarizarte con el coche y los controles del juego. Hay algunos recodos excelentes por los que te puedes deslizar, y aparte de la curva en 90 cerca de la salida, no hay curvas o chicanes duras de verdad.




FINLANDIA ETAPA 2: KUPIO

Longitud ....4'9 Km.
Superficie ....70% Gravilla, 30% Barro

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos ....Frenos equilibrados, media-débil
Dirección ....Sensibilidad baja
Relación de marchas ....Media-larga



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Ubicado a la orilla de un inmenso lago, este circuito es otra etapa fácil y divertida para desmelenarse. A causa del elevado contenido de gravilla en la carretera son ideales los neumáticos para gravilla, pero ten cuidado con las secciones enfangadas: en ellas te deslizarás un poco más.



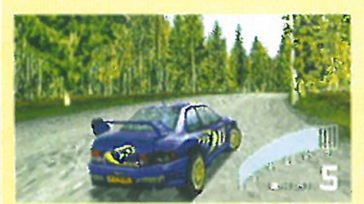
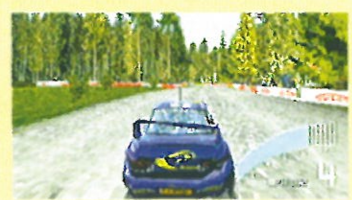

FINLANDIA ETAPA 3: JOENSUU

Longitud ....2.0 Km.
Superficie ....75% Gravilla, 25% Barro

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos ....Propensión frontal, media-débil
Dirección ....Baja
Relación de marchas ....Media-larga



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La pista es básicamente recta y es buena idea cambiar la relación de marchas a media o larga. Como apenas hay algunas curvas destacadas podrás mantener una buena velocidad y volar hacia la línea de meta. Es un trazado muy corto y los puntos de control están muy cerca, así que puedes conducir como un loco sin temor a perder la concentración.

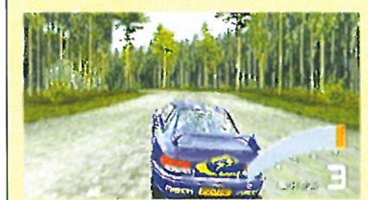
FINLANDIA ETAPA 4: MIKKELI

Longitud ....5.0 Km.
Superficie ....86% Gravilla, 14% Barro

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos ....Propensión trasera, media-débil
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa es más sinuosa y ondulada que el perfil de Lara Croft. Ojo que hay algunas curvas imprevisibles, así que si no tienes cuidado acabarás en los árboles. Usa el freno de mano en lugar de los de los pies al abordar estos recodos y en principio podrás pasarlos derrapando sin dártela o aminorar demasiado.




FINLANDIA ETAPA 5: KEMIJARVI

Longitud ....5.0 Km.
Superficie ....80% Gravilla, 20% Barro

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos ....Propensión trasera, media-débil
Dirección ....Media-alta
Relación de marchas ....Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Otra etapa plagada de eses y en la que es fácil deslizarse. La primera sección presenta unos virajes fáciles, pero enseguida se vuelve un pelín peligrosa. No subestimes las curvas y ten cuidado con los dos giros de 90 grados que aparecen de la nada.




FINLANDIA ETAPA 6: ROVANIEMI

Longitud ....5.0 Km.
Superficie ....90% Gravilla, 10% Barro

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos ....Propensión trasera, media-débil
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media-corta

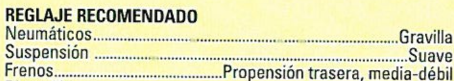


DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Integrada en su mayor parte por gravilla, esta etapa es genial para pegar derrapes a punta pala. Ten cuidado y vigila con la cerrada curva cerca del final: la pista parece seguir recta, pero debes tirar a la izquierda. Cuidado con el gran salto cerca del final.






FINLANDIA ETAPA 7: KITTLA



Longitud ....5.0 Km.
Superficie ....90% Gravilla, 10% Barro



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos..........Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos..........Propensión trasera, media-débil
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Repleto de una mezcla de curvas muy fáciles y muy cerradas, esta etapa pone a prueba tus habilidades. El alto contenido de gravilla posibilita un buen montón de derrapadas fardonas. Hay unos cuantos saltos y giros y socavones súbitos; pero si te sientes con ánimo no deberías pasar demasiados apuros.





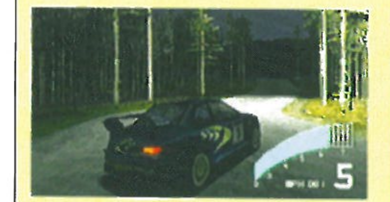
FINLANDIA ETAPA 8: KEMIJARVI

Longitud ....5.0 Km.
Superficie ....80% Gravilla, 20% Barro



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos..........Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos ....Frenos equilibrados, media-débil
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Una etapa nocturna muy traicionera y exigente. Si compites en un campeonato, asegúrate de que tu sistema eléctrico se halle en buen estado, ya que tus faros podrían cortarse. Hay una serie de repentinos giros de 90º a los que debes prestar atención. En resumen, el circuito es complicado y todo un desafío.





FINLANDIA ETAPA 9: INARI

Longitud ....5.1 Km.
Superficie ....40% Gravilla, 60% Barro



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Barro
Suspensión ....Suave
Frenos..........Propensión trasera, media-débil
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Aquí se produce un cierto cambio de ritmo. Cambia los neumáticos para hacer frente al barro y seguir adelante. Como antes, hay numerosos giros y virajes cerrados. Ten extremo cuidado y usa el freno de mano al atacar estas curvas. La primera parte de la etapa es todo gravilla, así que ándate con el máximo ojo en las curvas o acabarás en el agua.





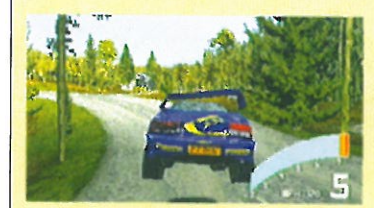
FINLANDIA ETAPA 10: TAMPERE

Longitud ....1.9 Km.
Superficie ....50% Gravilla, 50% Barro



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Gravilla o Barro
Suspensión ....Suave
Frenos ....Frenos equilibrados, media-débil
Dirección..........Baja
Relación de marchas..........Media-larga

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Aquí puedes elegir. ¿Qué usar, neumáticos para barro o gravilla? Puesto que los neumáticos para gravilla tienden a ir mejor en el barro que los de barro en la gravilla, no es mala idea decantarse por los de gravilla. Es la última y más corta de las etapas de este rally, pero vigila con las curvas cerradas y los numerosos saltos.





GRECIA ETAPA 1: KIVOTOS

Longitud ....5.3 Km.
Superficie ....100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos..........Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos..........Propensión trasera, media-débil
Dirección..........Alta
Relación de marchas ....Corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Como todos los tramos griegos, éste es 100% gravilla, lo que significa que te deslizas como un poseso. Éste es más bien complicado, aunque sólo sea porque no para de dar vueltas. Cuidadín, con las curvas que aparecen justo después de las cimas de las colinas.





GRECIA ETAPA 2: KALABAKA

Longitud ....5.1 Km.
Superficie ....100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos..........Gravilla
Suspensión ....Suave
Frenos..........Propensión trasera, media-débil
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Recurre a las mismas tácticas de antes pero vigila con los grandes pedruscos. La primera parte está tirada. Procura que no se te vaya el coche a los arcenes e intenta no derrapar por las hondonadas de algunas de las curvas para no perder tiempo.





GRECIA — ETAPA 3: DODONA

Longitud ..... 5,1 Km.
Superficie ..... 100% Gravilla

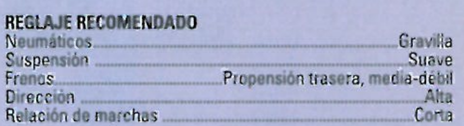
REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ..... Gravilla
Suspensión ..... Suave
Frenos ..... Propensión trasera, media-débil
Dirección ..... Alta
Relación de marchas ..... Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Una nueva tragedia griega. No, era broma, pero vigila con la amplia curva en horquilla de 180º cerca del final. Las condiciones son muy similares a las fases previas, y las tácticas de conducción siguen siendo las mismas. Una vez más, evita rocas y terraplenes. Toma la curva por dentro y usa mejor el freno de pie que el de mano.




GRECIA — ETAPA 4: KILKIS



Longitud ..... 5,0 Km.
Superficie ..... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ..... Gravilla
Suspensión ..... Suave
Frenos ..... Propensión trasera, media-débil
Dirección ..... Alta
Relación de marchas ..... Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Ésta es sin duda la peor etapa hasta ahora. Aunque se pueden aplicar las mismas tácticas, las curvas pueden ser muy chungas y es fácil salirse del trazado hacia una torrentera, donde las pasarás canutas intentando salir. Aquí te encontrarás varias curvas en horquilla, y puedes cobrar una gran velocidad en las rectas.



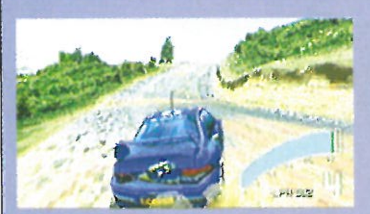

GRECIA — ETAPA 5: SMOLIKAS

Longitud ..... 5,0 Km.
Superficie ..... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ..... Gravilla
Suspensión ..... Suave
Frenos ..... Frenos equilibrados, débil
Dirección ..... Media-alta
Relación de marchas ..... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa no es demasiado complicada, la verdad. Aunque hay unas cuantas curvas cerradas y curvas en horquilla, puedes tomar una buena velocidad por el camino. Ten cuidado con los precipicios y valles en los que te puedes caer. Si tienes que aminorar, usa algunos de los terraplenes y las vallas, pero sólo si es del todo necesario.




GRECIA — ETAPA 6: GRAMMOS

Longitud ..... 2,1 Km.
Superficie ..... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ..... Gravilla
Suspensión ..... Suave
Frenos ..... Propensión trasera, débil
Dirección ..... Media-alta
Relación de marchas ..... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Ésta es una etapa corta, sólo 2,1 Km., pero que eso no te engañe. Está repleta de giros abruptos y curvas delirantes. Ten el buen criterio de no infravalorar algunas de los recodos. Procura mantener la velocidad y vigila con los árboles y los terraplenes. No le quites ojo a la carretera: hay algunas chicanes de lo más severo.




GRECIA — ETAPA 7: SIATISTA

Longitud ..... 4,8 Km.
Superficie ..... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ..... Gravilla
Suspensión ..... Suave
Frenos ..... Frenos equilibrados, débil
Dirección ..... Alta
Relación de marchas ..... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Más de la misma acción sobre gravilla. La mayoría de curvas no son muy cerradas y se pueden tomar con facilidad, pero hay muchas chicanes que requieren algo de cuidado. Vigila con la curva brusca de la tercera sección: es fácil irte para la torrentera y dártela.




GRECIA — ETAPA 8: KOZANI

Longitud ..... 5,0 Km.
Superficie ..... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ..... Gravilla
Suspensión ..... Suave
Frenos ..... Propensión trasera, débil
Dirección ..... Alta
Relación de marchas ..... Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: esta etapa es muy similar a las demás, así que utiliza las mismas tácticas. Ten cuidado con las vallas publicitarias a los lados del recorrido: no resulta fácil verlos desde el lado cuando vas hacia ellos, y si los golpeas perderás velocidad o harás un trompo.






COLIN MCRAE RALLY 2.0

GRECIA — ETAPA 9: KILKIS

Longitud .... 5.0 Km.
Superficie .... 100% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO

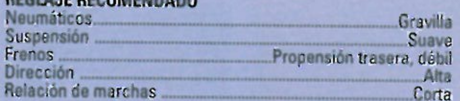
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión trasera, débil
Dirección .... Alta
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: En esta etapa hay varias curvas maníacas y curvas en horquilla con las que vérselas, pero en general es lo mismo de antes. La gravilla polvorienta provoca muchas y divertidas derrapadas, pero ten mucho cuidado. Hay un montón de secciones aparentemente rectas en las que ganar velocidad, pero no pierdas de vista las instrucciones de tu copiloto.





GRECIA — ETAPA 10: KOZANI



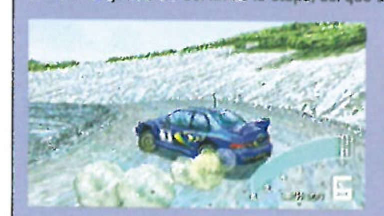
Longitud .... 5.0 Km.
Superficie .... 100% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO

Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión trasera, débil
Dirección .... Alta
Relación de marchas .... Corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa transcurre en el mismo lugar que la octava y es en esencia el mismo circuito con unas pocas alteraciones. Son de poca importancia y no parecen cambiar en gran cosa las tácticas y las condiciones de la pista. Hay algunas curvas de órdago y fuertes virajes cerca del fin de la etapa, así que al tanto.





GRECIA — ETAPA ESPECIAL: VEROIA

Longitud .... 2.0 Km.
Superficie .... 100% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO

Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión trasera, media-débil
Dirección .... Media-alta
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa especial es muy divertida. Es un duelo simétrico para dos pilotos con algunas excelentes curvas en las que deslizarte y una larga recta donde dar el todo por el todo. Ojo con la engañosa chicane: la pista parece ir en un sentido, pero de pronto cambia de dirección a saco y, si no tienes cuidado, acabas en la valla.





FRANCIA — ETAPA 1: BALLON

Longitud .... 5.0 Km.
Superficie .... 100% Asfalto



REGLAJE RECOMENDADO

Neumáticos .... Asfalto
Suspensión .... Dura
Frenos .... Frenos equilibrados, fuerte
Dirección .... Alta
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Ésta es una larga y ventosa etapa con algunos recodos y virajes sencillos y complicados, que te brindan una gran oportunidad de aprender a conducir sobre asfalto. Esta superficie contribuye a hacer una gran carrera, pero deberás cambiar tu estilo de conducción. Una suspensión dura es vital para la dura superficie de la carretera.





FRANCIA — ETAPA 2: AUTHON

Longitud .... 4.8 Km.
Superficie .... 100% Asfalto

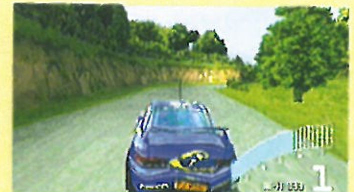


REGLAJE RECOMENDADO

Neumáticos .... Asfalto
Suspensión .... Dura
Frenos .... Frenos equilibrados, fuerte
Dirección .... Alta
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa es sinuosa a rabiar, con algunos recodos cerrados y difíciles curvas en horquilla. Asegúrate de usar el freno de mano en cualquier curva importante. Usa terraplenes y vallas para aminorar y evita las secciones herbosas, que te frenarán demasiado.





FRANCIA — ETAPA 3: LIVAROT

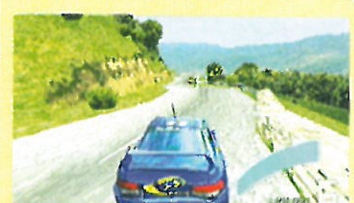
Longitud .... 4.8 Km.
Superficie .... 100% Asfalto



REGLAJE RECOMENDADO

Neumáticos .... Asfalto
Suspensión .... Dura
Frenos .... Frenos equilibrados, fuerte
Dirección .... Alta
Relación de marchas .... Corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Más de lo mismo, pero con algunas curvas más peligrosas. Evita las señales al lado de la carretera. Las cosas empiezan a ponerse delicadas en la tercera sección de la etapa: no despegues la vista de la carretera, que serpentea con extrema rapidez.





LIBRO DE RUTA

FRANCIA ETAPA 4: FALAISE

Longitud ....5.0 Km.
Superficie ....100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....Dura
Frenos....Frenos equilibrados, fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Quédate con el mismo reglaje para esta etapa. Hay aquí varias secciones abiertas sin vallas. No recortes por la hierba: tal vez parezcan atajos rápidos, pero te frenarán y podrían afectar al rendimiento y el manejo de tu coche. Evita las áreas de arena del lado de la carretera: tus neumáticos para asfalto no se agarrarán y patinarás más de lo habitual.

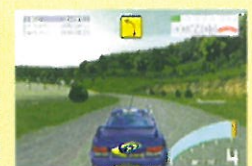




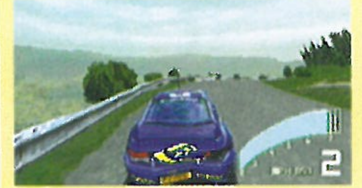
FRANCIA ETAPA 5: FALAISE

Longitud ....5.0 Km.
Superficie ....100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....Dura
Frenos ....Propensión trasera, fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Enmarcada en el mismo lugar que la carrera anterior, pero recorrida en sentido inveros, esta pista sólo tiene unas pocas alteraciones y cambios en la ruta. Sigue los consejos para la etapa previa y manténte lejos de todo lo que es probable que frente tu avance.





FRANCIA ETAPA 6: LIVAROT

Longitud ....4.9 Km.
Superficie ....100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....Dura
Frenos ....Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección....Media-alta
Relación de marchas ....Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: De vuelta en Livarot, pero también en sentido inverso, esta etapa es más de lo mismo: largas curvas sinuosas y chicanes y recodos cerrados. Puedes acumular velocidad en algunas de las rectas, pero no te lo tengas muy creído: algunas de las curvas aparecen con una rapidez inusitada.





FRANCIA ETAPA 7: DREUX

Longitud ....5.0 Km.
Superficie ....100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....Dura
Frenos ....Propensión trasera, fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Aparte de algunas de las bruscas curvas de la primera mitad de esta etapa, el circuito cuenta con unas cuantas secciones rectas y puede ser muy divertido recorrerlo a toda pastilla. Como antes, hay curvas en horquilla y recodos ocultos, así que al quite. Aunque los muros impiden que te despeñes, pueden frenarte un montón y ser una tortura.





FRANCIA ETAPA 8: DAMVILLE

Longitud ....2.0 Km.
Superficie ....100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....Dura
Frenos....Frenos equilibrados, fuerte
Dirección....Media-alta
Relación de marchas ....Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Una pista genial para pasarla a lo Fittipaldi, con unas cuantas curvas espléndidas para derrapar. Todos los consejos de antes son aplicables aquí. Ten cuidado porque algunas curvas vienen justo después de otra y pueden dar al traste con tu dirección.





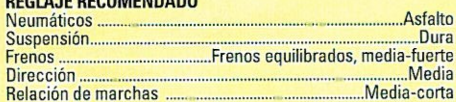
FRANCIA ETAPA 9: CHAUNY

Longitud ....2.2 Km.
Superficie ....100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....Dura
Frenos ....Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección ....Media
Relación de marchas ....Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Otra etapa corta más, pero ésta mucho más divertida. Es menos curva y tiene menos virajes bruscos. Aunque se pueden usar las mismas tácticas y consejos, puedes pasártelo en grande corriendo hasta el final sin grandes contratiempos.











FRANCIA — ETAPA 10: LAON

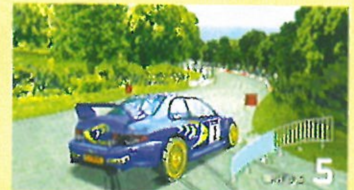
Longitud ....4.7 Km.
Superficie ....100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....Dura
Frenos ....Propensión media-trasera, media-fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La etapa final del rally francés tiene su miga. Son casi cinco kilómetros de puro infierno al volante. La pista zigzaguea como una serpiente indecisa. Ve con cuidadín, ya que hay algunas curvas peligrosas, así como algunos recodos problemáticos a los que hacer frente (más que frente, lateral).





SUECIA — ETAPA 1: MORA

Longitud ....4.9 Km.
Superficie ....100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Nieve
Suspensión....Media-suave
Frenos....Frenos equilibrados, débil
Dirección ....Media
Relación de marchas ....Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Suecia trae la nieve en todo su esplendor. Aunque puede ser muy divertido y puedes derrapar en las curvas, ten cuidado de no efectuar giros muy bruscos con los que te saldrías de la carretera. Esta etapa está cargada de virajes fáciles y cerrados y unas pocas curvas en horquilla.

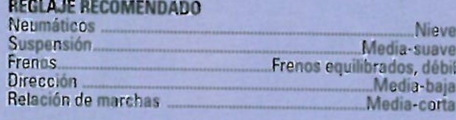




SUECIA — ETAPA 2: HOTING

Longitud ....4.7 Km.
Superficie ....80% Nieve, 20% Hielo

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Nieve
Suspensión....Media-suave
Frenos....Frenos equilibrados, débil
Dirección ....Media-baja
Relación de marchas ....Media-corta





DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Las carreteras son amplias, pero a causa de la blancura de la nieve es fácil perder de vista adónde vas. Esta etapa te lleva a través de algunas curvas regulares y luego a un lago helado, donde deberás correr sobre un hielo muy resbaladizo. No creas que conducir por secciones nevadas junto al hielo es más rápido. Sigue por el hielo.





SUECIA — ETAPA 3: BISPFORS

Longitud ....2.0 Km.
Superficie ....100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Nieve
Suspensión....Media-suave
Frenos....Frenos equilibrados, débil
Dirección ....Media-baja
Relación de marchas ....Media



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Ésta es una fantástica y breve etapa del rally sueco. La pista culebrea de acá para allá sin parar, poniendo a prueba tus dotes para la conducción. Vigila con el pequeño abismo cerca del final de la etapa: es muy fácil dar una vuelta de campana desde los empinados terraplenes si no llegas como es debido.





SUECIA — ETAPA 4: ANGE

Longitud ....4.8 Km.
Superficie ....100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Nieve
Suspensión....Media-suave
Frenos....Frenos equilibrados, débil
Dirección ....Media-baja
Relación de marchas ....Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa presenta una pista amplia, pero es una auténtica pesadilla en cuanto a curvas. Si es necesario, usa los terraplenes nevados para evitar salirte del trazado. Te frenarán, pero es mejor que comerse árboles y rocas.





SUECIA — ETAPA 5: KARISTAD

Longitud ....5.2 Km.
Superficie ....100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Nieve
Suspensión....Media-suave
Frenos ....Propensión trasera, débil
Dirección ....Media
Relación de marchas ....Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La pista es ancha y no hay demasiadas curvas cerradas. Hay algunas curvas en horquilla y giros bruscos que superar, pero si te anticipas un poco puedes pasarlas con facilidad. Evita la nieve en polvo a los lados del trazado: frena mucho.





SUECIA — ETAPA 6: ARVIKA

Longitud .... 4.9 Km.
Superficie .... 100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Nieve
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Propensión trasera, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Repleta de curvas peligrosas y virajes complicados, esta etapa es tope diver. No te separes de la nieve compacta de color gris y acomete las curvas bien pronto. Las anchas carreteras proporcionan buenas oportunidades para cobrar velocidad y, aparte de árboles y unos pocos terraplenes pedregosos, no existen demasiados obstáculos por evitar.





SUECIA — ETAPA 7: FALUN

Longitud .... 4.3 Km.
Superficie .... 100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Nieve
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Propensión trasera, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Más de lo mismo en esta etapa. Ojo en algunas de las curvas: no hay vallas y podrías acabar saliéndote en algún lugar. Vigila en el puente estrecho: justo después hay una curva cerrada a mano izquierda. Más adelante en la etapa hay unas cuantas curvas bien largas, amplias y fáciles que puedes abordar como quien no quiere la cosa.





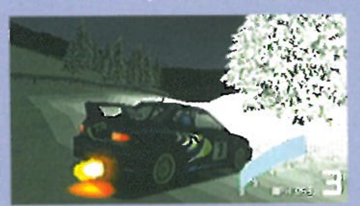
SUECIA — ETAPA 8: MORA

Longitud .... 4.9 Km.
Superficie .... 100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Nieve
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Propensión trasera, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta pista, que se desarrolla en plena noche, te presenta un recorrido difícil y desafiante mientras serpentea casi hasta doblarse sobre sí misma y luego llega a la meta. A pesar de las curvas abruptas y los impredecibles baches, no deberías hacerte sudar mucho. Siempre y cuando tu sistema eléctrico funcione bien, claro.





SUECIA — ETAPA 9: TRANAS

Longitud .... 2.0 Km.
Superficie .... 100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Nieve
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Frenos equilibrados, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: El circuito más corto de este rally en concreto es veloz y de relativa facilidad. Las curvas, pese a que algunas son más cerradas que otras, se pueden atacar sin grandes problemas. O sea que pisa a fondo y ve a toda leche para conseguir alcanzar un tiempo rápido de los que pulverizan récords mundiales.





SUECIA — ETAPA 10: SKARA

Longitud .... 4.8 Km.
Superficie .... 100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Nieve
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Propensión frontal, débil
Dirección .... Media-baja
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La etapa final (aparte de la especial) es un hueso duro de roer. Hay numerosos recodos, virajes y saltos. Vigila también con el bombardeo de curvas en horquilla de la sexta sección. El resto de la etapa no presenta problemas, salvo un par de curvas bruscas.

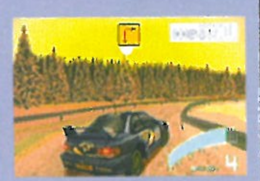




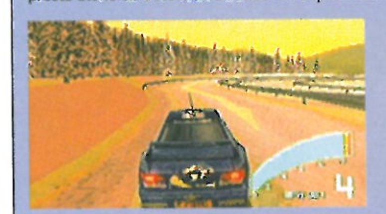
SUECIA — ETAPA ESPECIAL: LJUNGBY

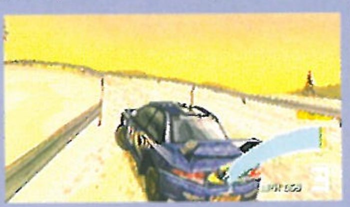
Longitud .... 2.6 Km.
Superficie .... 100% Nieve

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Nieve
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Propensión trasera, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Otro duelo para dos pilotos. En la mayor parte del recorrido se te indica el camino y quedas encerrado entre vallas, pero algunas secciones y curvas no tienen: presta atención a las indicaciones del copiloto o acabarás yendo en el sentido equivocado.







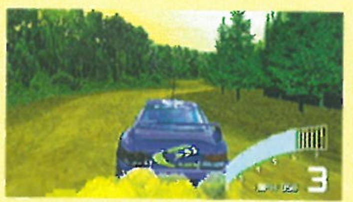
AUSTRALIA ETAPA 1: WONGAWOL

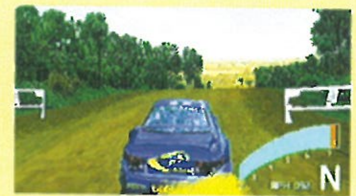
Longitud .... 5.1 Km.
Superficie .... 100% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Como esta etapa es todo gravilla no tendrás problemas con ningún tramo. Si bien hay unas pocas curvas en horquilla y recodos de locura, acométetelos despacio y no pasarás aprietos. En general, hay cantidad de rectas en las que ganar una buena velocidad.





AUSTRALIA ETAPA 2: EARAHEADY

Longitud .... 4.4 Km.
Superficie .... 100% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión frontal, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: En esta etapa hay montones de secciones rectas, ideales para plantar el pie en el suelo. Eso sí, vigila con la repentina curva de 90º a mano derecha, en la segunda sección. Esta etapa te lleva a lo largo de una extensa línea de ferrocarril.





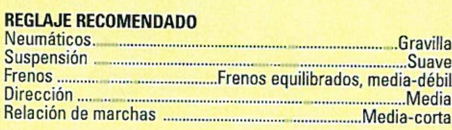
AUSTRALIA ETAPA 3: WILUNA

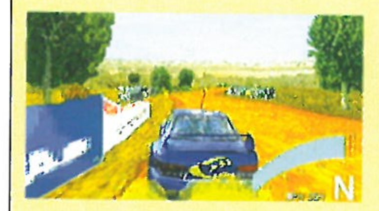
Longitud .... 5.0 Km.
Superficie .... 100% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: En esta etapa hay un buen número de rectas en las que ganar velocidad. Hay también curvas bruscas y en horquilla. La gravilla más oscura de los lados no te frena demasiado, así que puedes pasar por encima para tomar una curva por el exterior.







AUSTRALIA ETAPA 4: ELLENDALE

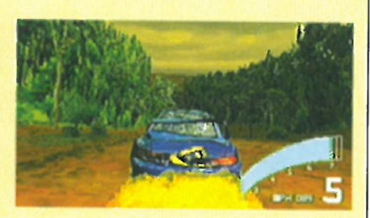
Longitud .... 5.3 Km.
Superficie .... 5% Asfalto, 95% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Propensión trasera, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Se trata de una etapa muy tortuosa. Hay abundantes carreteras largas y estrechas al principio, que pasan a ser de asfalto en un corto tramo junto a una granja. Vigila con los inclinados terraplenes del borde de la carretera, ya que es fácil volcar.





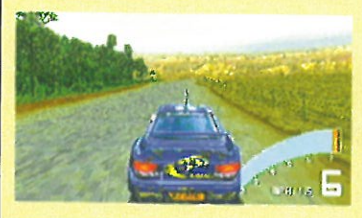
AUSTRALIA ETAPA 5: BILLILUNA

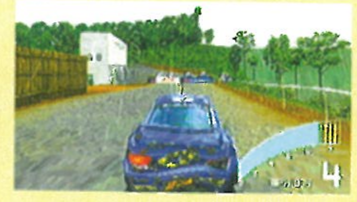
Longitud .... 5.3 Km.
Superficie .... 70% Gravilla, 30% Asfalto



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Una etapa a rebosar de socavones y caídas. El principio es un poco sinuoso antes de pasar a una recta asfaltada bien larga. Ten cuidado, no obstante, ya que de pronto vuelve a haber gravilla. Más adelante vuelve a venir otra sección de asfalto.





AUSTRALIA ETAPA 6: MORNINGTON

Longitud .... 2.1 Km.
Superficie .... 99% Gravilla, 1% Asfalto



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: He aquí una etapa muy corta con sólo una pequeña sección de asfalto. La mayoría de carreteras tienen un terraplén empinado a un lado y una hondonada herbosa en el otro, así que prudencia. Hay una fea chicane cerca del final, rodeada de vallas.









LIBRO DE RUTA

AUSTRALIA ETAPA 7: ELLENDALE

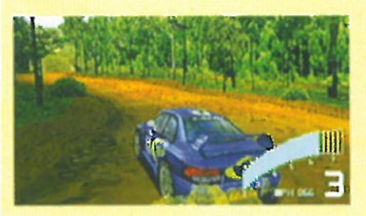
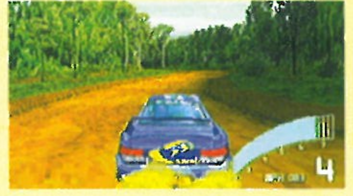


Longitud .... 5.3 Km.
Superficie .... 5% Asfalto, 95% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO

Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión trasera, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Vigila con los pequeños y angostos puentes y las chicanes de esta etapa. Debes ir con cuidado en una brusca curva a mano derecha cerca del tercer punto de control. Una vez más, hay unos terraplenes ladeados a un lado de la carretera. Cerca del final hay algunas chicanes abruptas que van del asfalto a una sección de gravilla.

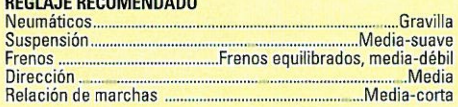



AUSTRALIA ETAPA 8: BILLILUNA



Longitud .... 5.3 Km.
Superficie .... 70% Gravilla, 30% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO



Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Estate preparado para una difícil curva a mano derecha cerca del inicio. En la tercera sección hay un peligroso tramo asfaltado con dos virajes de 90º a derecha. Para lograr un buen acelerón, hay también una sección de asfalto con una recta muy larga. Sácale todo el partido posible.




AUSTRALIA ETAPA 9: WARRIE



Longitud .... 4.9 Km.
Superficie .... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO

Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La carretera de esta etapa es sencilla y plana, en ascenso hacia el final. Cuidado con la plantación de árboles de la derecha, hacia medio camino: si no tienes cuidado podrías acabar ahí, en caso de atacar la curva demasiado tarde. Más adelante encontrarás un salto hacia un charco.




AUSTRALIA ETAPA 10: KOOLINE



Longitud .... 2.1 Km.
Superficie .... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO

Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La última etapa de este rally es plácida y corta, pero no te confíes. Es todo gravilla, de modo que conserva la suspensión suave. Cerca del final pasarás junto a lo que parece esa famosa montaña rocosa aislada (atentos a la lección de geografía gratis: se trata de Ayers Rock) en versión mini.




KENIA ETAPA 1: LOKICHAR



Longitud .... 4.3 Km.
Superficie .... 35% Asfalto, 65% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO

Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Propensión trasera, media-débil
Dirección .... Media-alta
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Aquí se empieza en el asfalto. Hagas lo que hagas, no pases por el suelo elevado a los lados de la carretera: harás un trompo y podrías volcar el coche. Todas las carreteras son unas bien largas y amplias que, cerca del final, te devuelven al asfalto.

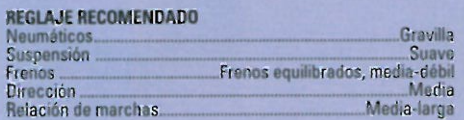



KENIA ETAPA 2: KAPUITR



Longitud .... 4.9 Km.
Superficie .... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO



Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-larga

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa es fantástica. En la primera mitad del circuito no tienes por qué pisar los frenos o soltar el acelerador. Las carreteras son plácidas y anchas, y puedes pasarlas a todo trapo. Más adelante, ten cuidado con la repentina chicane vallada.






KENIA ETAPA 3: KALOSSIA

Longitud .... 1.9 Km.
Superficie .... 90% Gravilla, 10% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-larga



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa, la más breve de Kenya, es una de las más rápidas y excitantes. Se trata de otra etapa en las que de verdad puedes lanzar el coche hacia las curvas sin preocuparte de frenar demasiado. Dirígete al asfalto para afrontar la última sección.





KENIA ETAPA 4: LOKICHAR

Longitud .... 4.3 Km.
Superficie .... 35% Asfalto, 65% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Aquí se empieza en el asfalto. Vigila con la curva cerrada a izquierda que precede a la gravilla cerca del principio. Esta etapa culebrea de acá para allá sin parar hasta que coges la larga recta y luego a otra sección asfaltada en dirección a la meta.





KENIA ETAPA 5: BUNA

Longitud .... 5.4 Km.
Superficie .... 90% Gravilla, 10% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión trasera, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa también cuenta con unas carreteras bien amplias cuyas condiciones de terreno y carretera cambian sin cesar. Vigila con el arsenal de curvas cerradas de la tercera sección y estáte alerta a las rocas y los postes telegráficos de en medio y a los lados, respectivamente.





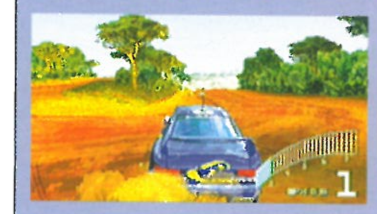
KENIA ETAPA 6: HOLTA

Longitud .... 5.3 Km.
Superficie .... 40% Barro, 30% Gravilla, 30% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla o Barro
Suspensión .... Medium
Frenos .... Propensión trasera, media-débil
Dirección .... Alta
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Debido a la mezcla de gravilla, barro y asfalto, esta etapa cambia de terreno de forma constante, requiriendo diferentes estilos de conducción. Vigila con el flujo de curvas en horquilla de antes de la sección asfaltada: acométela poco a poco. Cada una de las secciones de asfalto es agradable y recta, y hay un enorme charco que da paso al barro.





KENIA ETAPA 7: CHOBA

Longitud .... 2.9 Km.
Superficie .... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Etapa muy corta y buena, y como es todo gravilla es la mar de divertida. Se puede atajar por las áreas de hierba, pero no te pases intentándolo porque frena bastante. Las carreteras son estrechas, así que deberás juzgar cómo tomar mejor las curvas.





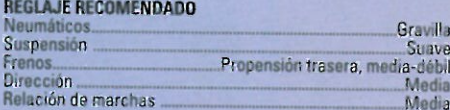
KENIA ETAPA 8: BUNA

Longitud .... 5.4 Km.
Superficie .... 90% Gravilla, 10% Asfalto

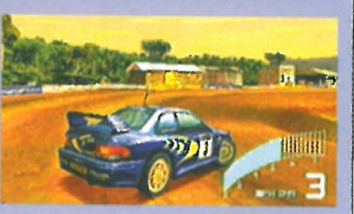
REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión trasera, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La pista es amplia, y los pequeños errores de conducción no tendrán consecuencias irremediables. Cuidado con las dos curvas en horquilla de la sección dos. Luego una sección de asfalto da paso a un poco de gravilla por medio de una fuerte curva a derecha.









LIBRO DE RUTA

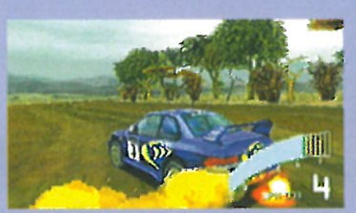
KENIA — ETAPA 9: LODWAR

Longitud .... 4.7 Km.
Superficie .... 60% Barro, 40% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Barro
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión equilibrada-trasera
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Hay mogollón de carreteras amplias y serenas sin demasiados giros cerrados. Quédate boquiabierto de asombro al pasar junto a esas cautivadoras formaciones rocosas. Es un viaje rápido a través de la maleza y los desiertos abiertos de Kenya.




KENIA — ETAPA 10 PELEKECH

Longitud .... 5.1 Km.
Superficie .... 80% Barro, 20% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Barro
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La etapa final de este rally es muy veloz y transcurre de noche, así que necesitarás un buen sistema eléctrico. No es demasiado difícil ver adónde vas y, mientras prestes atención a las indicaciones de tu copiloto, no deberías preocuparte demasiado.




KENIA — ETAPA ESPECIAL: MIRWANI

Longitud .... 2.8 Km.
Superficie .... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión frontal, media-débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta



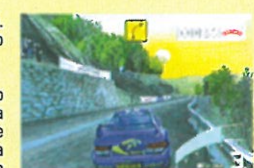
DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La etapa especial de Kenya es un nuevo duelo. Ten cuidado y vigila con los pequeños puentes estrechos y las cerradas curvas valladas con neumáticos. Hay un buen número de largas secciones rectas y recodos en los que se puede derrapar. ¡Tope!



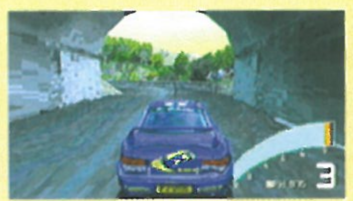

ITALIA — ETAPA 1: MÓDENA

Longitud .... 4.2 Km.
Superficie .... 100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Asfalto
Suspensión .... Dura
Frenos .... Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección .... Alta
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Los tramos de esta etapa son muy rápidos y precisan de un uso frecuente del freno de mano. Utiliza los muchos muros de ladrillos para aminorar un tanto si te parece necesario. Tras la salida te dirigirás a una curva cerrada a izquierda, pasando por un puente. Por el camino hay montones de giros cerrados y unas curvas en horquilla monstruosas.

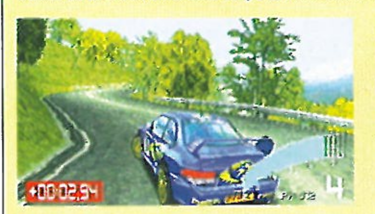
ITALIA — ETAPA 2: CAPRI

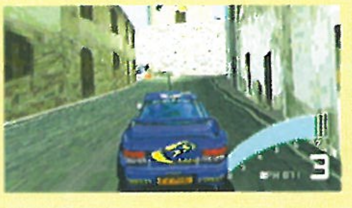
Longitud .... 4.8 Km.
Superficie .... 100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Asfalto
Suspensión .... Dura
Frenos .... Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-larga



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Puedes aplicar el mismo estilo de conducción. No te preocupes por las balizas al lado de la carretera: no te frenan en absoluto. Te encontrarás conduciendo a través de las ciudades. Esta etapa te enfrentará a muchas curvas complicadas.





ITALIA — ETAPA 3: VIGNOLA

Longitud .... 4.9 Km.
Superficie .... 100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Asfalto
Suspensión .... Dura
Frenos .... Propensión trasera, media-fuerte
Dirección .... Alta
Relación de marchas .... Media-corta



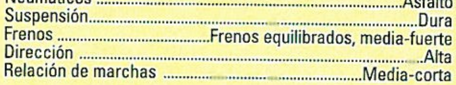
DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Encontrarás un suministro constante de curvas que nunca termina, y ni una recta a la vista. Para superar los giros cerrados, suelta el acelerador justo antes de una curva y luego púlsalo de nuevo al atacarla. Esto te proporciona un mejor manejo de la carretera.








ITALIA — ETAPA 4: LODI



Longitud ....4.9 Km.
Superficie ....100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....................Dura
Frenos ....Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Al loro: hay cantidad de curvas en horquilla de las fuertes y unos giros súper cerrados. Mediado el recorrido hay muchas áreas abiertas con abundantes rocas en la carretera. Si te sientes un pelín tramposo, hay unos pocos atajos a través de algunas de las secciones herbosas, pero frenan bastante, así que no pases demasiado tiempo en la hierba.



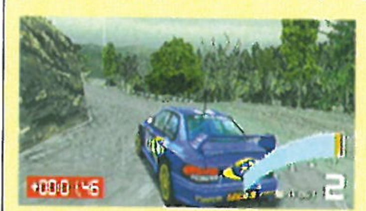


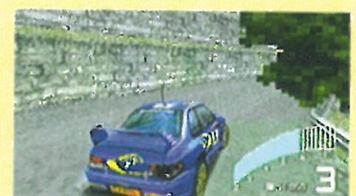
ITALIA — ETAPA 5: CASTEL

Longitud ....4.6 Km.
Superficie ....100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....................Dura
Frenos....................Propensión trasera, media-fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: En esta etapa hay muchas chicanes puñeteras. Ten un ojo puesto en las indicaciones de tu copiloto para ayudarte a franquearlas. Si no, acabarás dando tumbos por la carretera como la bola de una máquina de millón. Si acometes las curvas un pelín demasiado aprisa, usa vallas, muros, etc. para que te ayuden a frenar y rebotar en ellos.





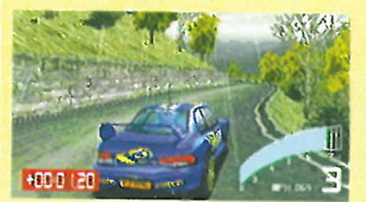
ITALIA — ETAPA 6: VOGHERA

Longitud ....2.3 Km.
Superficie ....100% Asfalto



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....................Dura
Frenos ....Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Es un trazado muy corto pero presenta muchas curvas implacables y unos virajes muy cerrados. Cuidado con un pequeño puente, que es muy estrecho. Sigue las mismas tácticas que en las otras etapas y no sufrirás mucho. Acuérdate de aminorar un poco al acercarte a las curvas y no acabarás fuera de la pista.





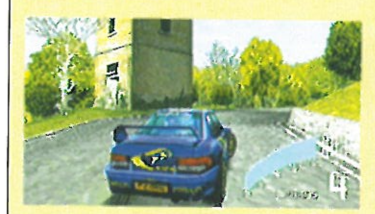
ITALIA — ETAPA 7: LODI

Longitud ....5.0 Km.
Superficie ....100% Asfalto



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....................Dura
Frenos ....Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Culebreando de acá para allá, esta etapa tiene muchas secciones abiertas, que en algunos sitios ofrecen atajos a través de la hierba. Evita las grandes rocas al lado de la carretera. Al aproximarte al final de la etapa, los giros se vuelven más bruscos.





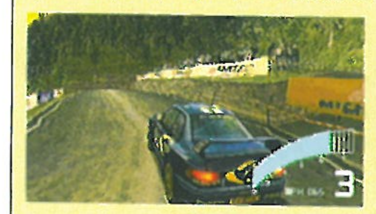
ITALIA — ETAPA 8: VALENZA

Longitud ....1.9 Km.
Superficie ....100% Asfalto



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....................Dura
Frenos ....Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Es una de las etapas más cortas del campeonato, pero es muy, pero que muy difícil. Esta etapa transcurre en lo alto de las montañas porque siempre hay vallas que evitan que te precipites por las laderas. No hay rectas largas y abundan las chicanes.





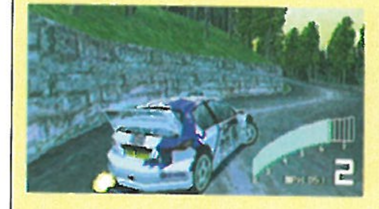
ITALIA — ETAPA 9: CELANO

Longitud ....5.3 Km.
Superficie ....100% Asfalto



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos ....Asfalto
Suspensión....................Dura
Frenos ....Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección ....Alta
Relación de marchas ....Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Dado que esta etapa no para de subir y zigzaguear, es mejor usar unas marchas bajas si usas un cambio de marchas manual. Es muy rápido e intenso, con una mezcla interesante de curvas fáciles, cerradas y difíciles a rabiar.







LIBRO DE RUTA

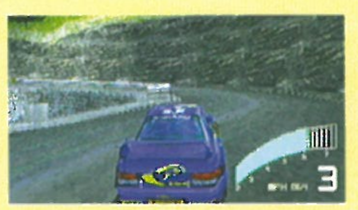
ITALIA — ETAPA 10: RIETI

Longitud .... 4.9 Km.
Superficie .... 100% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Asfalto
Suspensión .... Dura
Frenos .... Frenos equilibrados, media-fuerte
Dirección .... Alta
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Última etapa italiana, pensada para tocar la moral. A lo largo de la pista hay diferentes bifurcaciones en la carretera. Si no tienes cuidado y no prestas atención a los consejos e indicaciones de tu copiloto, podrías acabar en la carretera equivocada.





REINO UNIDO — ETAPA 1: RICHMOND

Longitud .... 4.0 Km.
Superficie .... 20% Asfalto, 80% Barro

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Barro húmedo
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Barro, glorioso barro. Cuidado con la súbita curva a derecha cerca de la salida. Esta etapa es un poco de pesadilla. Hay muchos giros bruscos y repentinos hacia el asfaltado y luego de vuelta al barro. Usa neumáticos para barro húmedo aunque no llueva y aminora mucho al abordar los recodos enfangados; de lo contrario, podrías acabar en el lago.





REINO UNIDO — ETAPA 2: DALTON

Longitud .... 2.8 Km.
Superficie .... 80% Barro, 20% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Barro
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Ésta es un etapa corta (casi la mitad de las etapas normales) y bien resbaladiza. Ten cuidado con el giro muy cerrado y bien oculto a derecha cerca del pub. Hay una sección de bastante lodo para acabar. Se trata de una fase idónea para intentar conseguir tiempos rápidos.





REINO UNIDO — ETAPA 3: MELONSBY

Longitud .... 4.9 Km.
Superficie .... 55% Barro, 45% Asfalto

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Barro
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Si bien en esta etapa el barro y el asfalto se reparten casi al 50%, usa neumáticos para barro, ya que los de asfalto son inútiles en el fango. El trazado te llevará a través de los bosques. Vigila con el portón abierto que sobresale en la pista, no vaya a ser que te den con la puerta en las narices (literalmente).





REINO UNIDO — ETAPA 4: RICHMOND

Longitud .... 4.0 Km.
Superficie .... 20% Asfalto, 80% Barro

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Barro
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Propensión trasera, media
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: De nuevo en Richmond, la cosa empieza con un súbito giro cerrado y luego una notable curva de horquilla. Frena fuerte al acometer las curvas: debido al barro, cuando pises el freno a fondo seguirás deslizándote y podrás superarlas sin detenerte del todo.





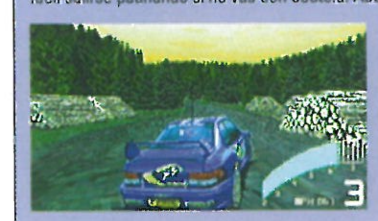
REINO UNIDO — ETAPA 5: DARTON

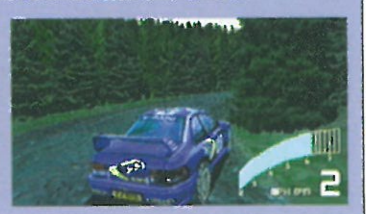
Longitud .... 5.0 Km.
Superficie .... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media
Dirección .... Media-alta
Relación de marchas .... Media-corta



DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La pista serpentea por entre los bosques. Ojo con las pilas de troncos cerca de la carretera. La superficie es un tipo distinto de gravilla, muy resbaladiza: es fácil salirse patinando si no vas con cautela. Abórdala como si fuera barro húmedo.

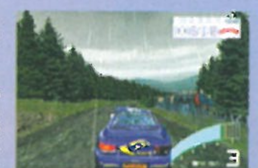






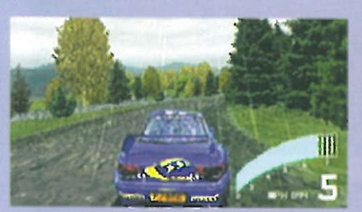
REINO UNIDO — ETAPA 6: RIPLEY

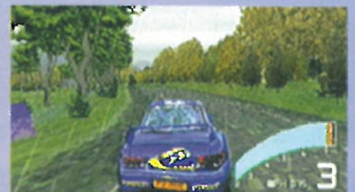
Longitud .... 4.6 Km.
Superficie .... 25% Barro, 75% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-larga

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Esta etapa va llena de largas y sinuosas carreteras de gravilla con montones de curvas abruptas, acabando en unos vastos campos enlodados. En esta última parte, sigue los surcos del tractor como ayuda (¡gracias, señor granjero!). La gravilla es igual que antes: muy resbaladiza.





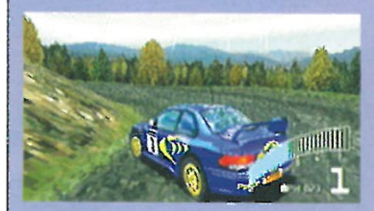
REINO UNIDO — ETAPA 7: DARTON

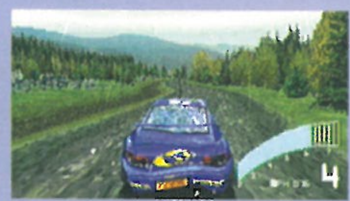
Longitud .... 5.0 Km.
Superficie .... 100% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión trasera, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Otro viaje a través de los bosques británicos, en algún punto septentrional. Aquí son aplicables las mismas tácticas, así que procura no salirte en las curvas resbaladizas y podrás cobrar algo de velocidad en las rectas, siempre y cuando estés preparado para los giros que vienen después.





REINO UNIDO — ETAPA 8: RIPLEY

Longitud .... 2.2 Km.
Superficie .... 50% Barro, 50% Gravilla



REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Barro o Gravilla
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Frenos equilibrados, media
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Necesitarás que tu sistema eléctrico funcione bien o los faros se apagarán. A veces puede ser difícil ver por dónde vas, pero tú sigue las huellas del tractor. Ojo al dirigirte a la gravilla: con neumáticos para barro, resbalarás por todas partes.





REINO UNIDO — ETAPA 9: CAERSW

Longitud .... 5.1 Km.
Superficie .... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
Neumáticos .... Gravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Frenos equilibrados, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Circunscrita en el país de Gales, esta etapa es muy sinuosa. Afróntala despacito o podrías caerte al río de abajo. Hay una recta bien larga que sube una empinada colina, con una repentina curva en ángulo recto a derecha al llegar arriba.



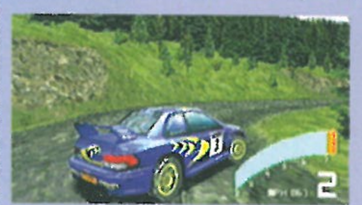


REINO UNIDO — ETAPA 10: PENYBONT

Longitud .... 5.1 Km.
Superficie .... 100% Gravilla

REGLAJE RECOMENDADO
NeumáticosGravilla
Suspensión .... Suave
Frenos .... Propensión trasera, media
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media-corta

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: Aquí hay más de lo mismo y, como antes, debes tener cuidado con las pilas de troncos de en medio de la pista. Volviendo a atravesar los bosques, hay una caña de sección abierta cuesta abajo en la que ganar la máxima velocidad posible.



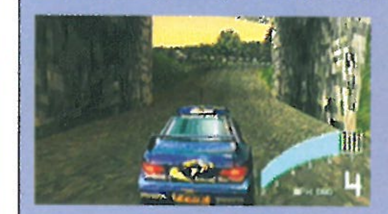


REINO UNIDO — ETAPA ESPECIAL: KINGTON

Longitud .... 3.2 Km.
Superficie .... 100% Barro

REGLAJE RECOMENDADO
NeumáticosBarro
Suspensión .... Media-suave
Frenos .... Propensión frontal, débil
Dirección .... Media
Relación de marchas .... Media

DESCRIPCIÓN Y CONSEJOS: La etapa especial del rally británico es otro duelo para dos pilotos. Cuidado con las curvas en horquilla que preceden a unos recodos en ángulo recto: pueden ser muy engañosas y podrías perder las ruedas en el barro.





XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

ABBE'S ODDISEY
Todos a salvo 100
865E764C 59BB

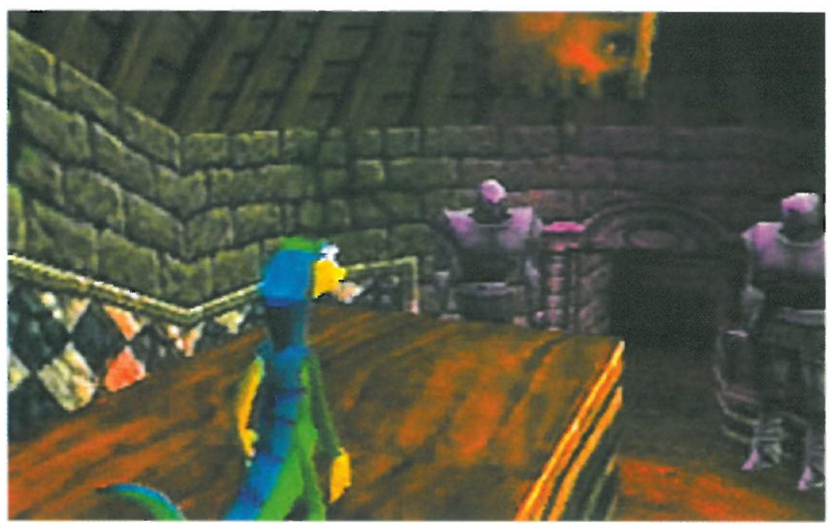
AIR COMBAT
Pistolas infinitas
86643E9C 7861
Misiles infinitos
86643E98 59BB
Combustible infinito
86643E8C E04F
Daño infinito
86643DB8 5ADA

ALIEN
Salud infinita
8009A784 0064
Munición de escopeta
8009A78E 0009

ALUNDRA
Dinero infinito
8674FED4 785F
Gilded Falcons infinitos
8674FEDC 5917
Tener Sword
8674FEE8 5959
Tener Fiend Blade
8674FEEC 5959
Tener Holy Sword
8674FEF0 5959
Tener Hunter's Bow
8674FEF4 5959
Tener Willow Bow
8674FEF8 5959
Tener Spirit Wand
8674FEFC 5959
Tener Legend Sword
8674FE00 5959
Tener Iron Flail
8674FE04 5959
Tener Steel Flail
8674FE08 5959
Tener Ice Wand
8674FE18 5959
Tener Fire Wand
8674FE20 5959
Tener Spring Bean
8674035C 5959
Tener Sand Cape
86740360 5959
Tener Bomba
8674036C 5959
Tener hierbas infinitas
86740370 5961
Tener elixir de fuerza
86740374 5959
Tener elixir de magia
86740378 5959
Tener esencia de maravilla
8674037C 5959
Tener capa de agua
86740380 5959
Tener tónico de fuerza
86740384 5959
Tener pergamino de Tierra
8674038C 5959
Tener libro de Tierra
86740390 5959
Tener pergamino de Agua
86740394 5959
Tener libro de Agua
86740398 5959
Tener pergamino de Fuego
8674039C 5959
Tener libro de Fuego
867403A0 5959
Tener pergamino de Viento
867403A4 5959
Tener libro de Viento
867403A8 5959
Tener anillo Olgas
867403AC 5959
Tener anillo Oaks
867403B0 5959
Tener brazalete plateado
867403B4 5959
Tener broche Navas
867403B8 5959
Tener anillo de recuperación
867403BC 5959
Tener refresher
867403C0 5959
Tener guante del poder
867403CC 5959
Llaves infinitas
867403D4 5917
Tener emblema Agate
8671292C 5959
Tener armadura rota
867129AC 5959
Tener todas las llaves
8671291C 59BB
Tener las botas Charm
86712998 5959
8671294C 5959
86712954 5959
Tener el emblema Emerald
86712934 5959
Tener bouquet
86712950 5959
Tener emblema Garnet
86712930 5959
Tener emblema Ruby
86712920 5959
Tener emblema Sapphire
8671290C 5959
Tener paso secreto
8671290C 5959
Tener emblema Topaz
86712928 5959
Invulnerabilidad
867019BC 59A0
Salto lunar
76712A40 599A
86701CA6 595B











CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 24)

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TEL.:

PlanetStation y ARDISTEL, S. L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 24) y mándalo a:

CONCURSO XPLORER
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

XPLORER A BORDO

BLAST RADIUS
Escudo ilimitado
36644138 599C
Energía infinita
36644136 5998
Combustible infinito
36642A4A 599A
100000 créditos
86642AF8 D7FA
86642AF6 5959
Munición infinita
3664413E 59BB
Sin sobrecalentamiento
8660010A 595A

BUBBLE BOBBLE
Jugador 1 vidas infinitas
866BBE70 595B
Jugador 2 vidas infinitas
866BBD40 595B
Jugador 1 invulnerabilidad
866BBE74 5A5A
366BBE88 595A
Jugador 2 invulnerabilidad
866BBD44 5A5A
366BBE58 595A
Créditos infinitos
866BBED8 5961
Jugador 1 escupe bolas de fuego
866BBE72 5A6F
Jugador 2 escupe bolas de fuego
866BBD42 5A6F

BUBSY 3D
Vidas infinitas
8671E6D0 59BB
Escudos infinitos
8671E6D4 59BB

COLIN MCRAE RALLY
Todos los circuitos y coches
865557F0 504F
Escuela de Rally auto-completa
865556B0 504F
Tiempo de vuelta cero
8662B7D3 595A

CONTRA: LEGACY OF WAR
Jugador 1 vidas infinitas
866125B4 5961

CROW
Invulnerabilidad
865ED46A 59CD

DARK FORCES
Auto activación
F65ACCAC 64FE
Escudo infinito
865DA604 5922
Salud infinita
865DA608 5922
Vidas infinitas
865DA500 595B
Pistola y rifle S.T. infinitos
865DA6E4 5C37
Munición infinita cañón de asalto
865DA6EC 5C37
Munición infinita mortero
865DA6F4 5C37
Detonadores termales infinitos
865DA6F0 5C37
Minas IM infinitas
865DA6F8 5C37
Tener rifle de soldado de asalto
865DA678 504F
Tener pistola de repetición imperial
865DA67C 504F
Tener mortero
865DA680 504F
Tener el cortador de fusión
865DA684 504F
Tener rifle de concusión
865DA688 504F
Tener cañón de asalto
865DA68C 504F

FIFA 98
Jugador 1 siempre gana
365A4A08 5958
365A4A0C 595A
Jugador 2 siempre gana
3E5A4A08 595A
3E5A4A0C 5958

FIFA 99
Goles a puñados
3657A498 59AA

GEX: ENTER THE GECKO
Energía infinita
865DDDEC 5956

GRAN THEFT AUTO
Vidas infinitas
86580C46 595B
Munición infinita para ametralladora
86580C52 5986

HEXEN
Maná infinito
3664D81C 5922
3664D820 5922
Energía infinita
8662D6E4 59B6
8664D7C8 59B6
866934FC 59B6

VANDAL HEARTS
Dinero infinito
866A717C 504F
Siempre empezar primero
866A7342 5959

WARGAMES
Energía infinita
B65E5708 595A
16644B04 67DA
Munición infinita
86644C6C 5A7E
96644C1A 5958
86644C1C 5A7E
966449CA 5958
866449CC 5A7E
96644A7A 5958
86644A7C 5A7E
96644A2A 5958
86644A2C 5A7E
96644FDA 5958
86644FDC 5A7E
9664508A 5958
8664508C 5A7E
9664503A 5958
8664503C 5A7E
Tiempo infinito
86600EFC 8073
Todas las misiones
8660F6C8 5A59
8660F6C6 5A59
8660F6CC 5A59
8660F6CA 5A59
8660F6D0 5A59
8660F6CE 5A59
8660F6D4 5A59
8660F6D2 5A59
8660F6D8 5A59

WARHAMMER: DARK OMEN
Dinero infinito
86629D64 504F

WCW NITRO
Jugador 1 energía infinita
76573848 D6AE
86735958 5C42
Jugador 2 energía infinita
76573848 D6AE
86735EB8 5C42
Jugador 1 tiempo infinito
76573848 D6AE
867359B0 595A
Jugador 2 tiempo infinito
76573848 D6AE
86735E10 595A
Cabeza-manos-pies enormes
365C8BF8 5957
Todos los anillos
B669575C 595A
165C89B8 5959
Todos los personajes
B673575C 595A
165C8CEC 5959
B665575C 595A
165C8968 5959

WING COMMANDER IV
Indestructible
86712908 5C4E
8674BDE4 5C4E

WRESTLEMANIA
Auto activación
F65704EE 6566
Jugador 1 energía infinita
865C3FF0 59F7
Jugador 2 sin energía
865C3F00 595A
Jugador 2 energía infinita
865C3F00 59F7

CONSTELACIÓN

Capricornio, Acuario, Piscis, Pegaso, Orión, Osa Mayor, Andrómeda, Serpentero, Dragón, Hidra, Pléyades, Corona Boreal, Hércules, Calipso, Leda, Antlía, Apus, Águila, Ara, Auriga, Casiopea, Centauro, Perseo, Fénix, Delfín, Boyero, Paloma, Grulla, Lira... No busquéis en ninguna de ellas, ya que sólo en nuestra Constelación encontraréis el listado completo de los juegos que han tenido el honor (a veces la desgracia) de aparecer en las páginas de *PlanetStation*.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de l títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de l caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. En esta sección encontraréis algunos de los títulos que hemos analizado así como los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta*. Completamos la guía con un apartad específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, distribuidor y s están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes en base a nuestro criterio.



24 Horas de Le Mans
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●● C
Una carrera mítica para un juego simplemente pasable.

40 Winks
7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

A Sangre Fría
7.990 pesetas. Aventura
Sony
●●●● C
Recomendable sólo para amantes de aventuras con sabor a PC.

Ace Combat 3
8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●◖ C R
Magnífica mezcla entre arcade y simulador de combate aéreo de la mano de Namco.

All Star Tennis 2000
4.995 pesetas. Deportivo
Ubi Soft
●●● C
Un buen nivel gráfico pero con lagunas jugables.

Alundra 2
7.990 pesetas. Action-RPG
Proein
●●●
Sencillamente, no le llega ni a la suela del zapato a su antecesor.

Army Men: Operation Meltdown
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●● C
Os remitimos a los comentarios de sus predecesores. No se os ocurra picar.

Army Men: Sarge's Heroes
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●● C
Otro. Esto ya empieza a sonar a cachondeo...

Amerzone
7.490 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●● C
Aventura de tintes ecologistas.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◖ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Army Men: Air Attack
7.990 Shoot'em-up
Virgin
●●●● C
Divertido y jugable shoot'em-up con mini helicópteros

Army Men 3D
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●
Guerras entre soldados de plástico. Totalmente negligible.

B

Barbie Cabalga y Juega
3.990 pesetas. Hípica
Sony
●◖ C
Ideal para niñas muuuuy pequeñas.

Barbie Super Sports
4.990 pesetas. Deportivo
Sony
●●◖ C
Patinaje y esquí se dan la mano gracias al irregular 'encanto' de Barbie.

Barça Manager 2000
6.995 pesetas. Simulador
Ubi Soft
●●● C
El *soci* y los *simpatitzants* ya pueden gestionar a su club favorito.

Battletanx: Global Assault
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●● C
De los creadores de *Army Men*, nos llega un churro que no tiene nada que envidiar a los soldaditos.

Beatmania
11.490 pesetas. Musical
Konami
●●●● C
Por fin, el simulador de DJ, en España.

Bishi Bashi Special
8.490 pesetas. Max-Mix
Konami
●●●●
94 pruebas para echarse unas risas deshinbidas y perder muchísimas horas de juego.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◖
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y plagado de transformistas profesionales.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◖
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Divertido y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas. Puzzle
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.

C

Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◖
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins*.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●● R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

Chase The Express
6.990 pesetas. Aventura
Sony
●●●● C R
Curiosa mezcla de aventuras estilo Capcom, con estética de *Syphon Filter*.

China
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Gran fondo documental e ínfima jugabilidad.

Canal + Premier Manager
7.990 pesetas. Simulador
Infogrames
●●● C
Rapidez de carga y gráficos competentes, pero cargante como el resto de simuladores.

FINAL FANTASY VIII

3.990 ptas. · RPG · Sony
●●●●● C R
Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta maravilla de videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.

Colony Wars: El Sol Rojo
4.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Un desarrollo épico acompañado de una calidad gráfica sobresaliente.

CoolBoarders 4
7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●● C
Menos entretenido que sus predecesores.

Crash Team Racing
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
Divertido, jugable, e imprescindible título de carreras de karts.

Crusaders of Might&Magic
7.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●● C
Correcta mezcla de aventura y RPG medieval.

D

Demolition Racer
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●●◖ C
Aceptable clónico de *Destruction Derby*.

Destruction Derby Raw
6.990 pesetas. Conducción
Sony
●●●● C
Una secuela que no desmerece a sus antecesores.

Dino Crisis
3.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●●●◖ C R
Más que un *Resident Evil* con dinosaurios, no defraudará.

Discworld Noir
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Glamourosa tercera parte de la saga *Discworld*.

Drácula: Resurreción
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Una buena aventura, visualmente impecable.

Driver
3.990 ptas. Conducción Virgin
●●●●● C R
Un auténtico juegazo de persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Dragon Valor
4.990 pesetas. Acción
Sony
●●●◖ C
Combatir contra dragones nunca fue tan adictivo

COLIN MCRAE 2.0

8.990 ptas. · Simulador · Codemasters
●●●●● C R
Escenarios de gran belleza estética, increíble fluidez de conducción, gran variedad de competiciones, una sensación de velocidad sin parangón y el impresionante *feeling* de ponernos a los mandos de los más potentes coches de rally: bienvenidos al mundo de *Colin McRae 2.0*.

Dukes of Hazzard
6.995 pesetas. Conducción
Ubi Soft
●●●
Pobre adaptación de la americana serie *country*.

E

Eagle One: Harrier Attack
7.990 pesetas. Acción
Infogrames
●●●● C
Ideal para aficionados al combate aéreo.

Everybody's Golf 2
4.990 pesetas. Deportivo
Sony
●●●●
El golf nunca fue tan divertido. Y punto.

Euro 2000
7.490 pesetas. Deportivo
EA
●●●● C
Una oportunista actualización del último *FIFA*.

F

F1 2000
7.990 pesetas. Conducción
EA
●●●● C
Conducción vertiginosa en un buen título actualizado.

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

F1 Racing Championship
6.995 pesetas. Conducción
Ubi Soft
●●●◖ C
Más F1 aún con licencia oficial incluida.

Front Mission 3
7.990 pesetas. Battle-RPG
Acclaim
●●●●
Fantástico RPG de mechas japoneses.

G

Galerians
7.990 pesetas. Survival Horror
Acclaim
●●●◖
Poderes mentales es lo que hay que tener para no dormirse con él.

Gauntlet Legends
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●◖ C
No está a la altura del clásico, pero se deja jugar.

Ghoul Panic
6.990 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Delirante juego de pistola, superior incluso a *Point Blank 2*.

Grandia
7.995 pesetas. Rol
Ubi Soft
●●●●◖ R
Un exquisito RPG clásico de Saturn, por fin en Play.

Gran Turismo 2
8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●● CR
GT 2 ha situado un listón casi insuperable.

PLAYSTATION

FEAR EFFECT

8.890 ptas. · Aventura · Proein
●●●●◖ CR

Tened presente una cosa: no es una aventura de terror aunque aparezcan unos cuantos demonios y algunos hectolitros de sangre. Aquí 'sólo' encontraréis acción a raudales, un guión enrevesado plagado de escenas fuertes y un despliegue audiovisual digno de Hollywood.



Hugo 2
7.990 pesetas. Aventura
Infogrames
● C
¿No había suficiente con un juego sólo?



ISS Pro Evolution
9.490 ptas. Deportivo
Konami
●●●●◖ R
El mejor de fútbol. Lástima del doblaje.

International Track&Field 2000
9.490 pesetas. Deportivo
Konami
●●●●
El clásico machacabotones, dotado de notables gráficos.



Jackie Chan Stuntmaster
4.490 pesetas. Arcade
Sony
●●●◖
Jackie reparte tortazos entre los malos del barrio.

Jedi Power Battles
6.990 pesetas. Beat'em-up
EA
●●●◖ C
A pesar de su frustrante control y dificultad, es un beat'em-up más que correcto.

Jo Jo's Bizarre Adventure
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
Magnífico juego de lucha en 2D. Surrealismo y calidad técnica a partes iguales.

Jungla de Cristal 2
7.990 pesetas. Varios
EA
●●●◖ C
Tres géneros que no consiguen superar a su primera parte.



Knockout Kings 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
Gran simulador con excelentes gráficos y mucho gancho.

Kurushi Final
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●●◖ C
Ideal para los fanáticos de los puzzles.

Kingsley
7.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Plataformas difíciles pese a su look infantil.

L

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●● R
Fútbol original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Legend of Legaia
4.990 pesetas. RPG
Sony
●●●● C
Ideal para menores que se enfrenten por vez primera a un RPG.

M

Manager de Liga
8.490 pesetas. Simulador
Codemasters
●●● C
Correcto, pero a años luz de los últimos *PC Fútbol*.

Marranos en Guerra
7.990 pesetas. Acción
Infogrames
●●●● C
Humorístico título imprescindible para fanáticos de *Worms*.

Marvel vs. Capcom
7.990 ptas Beat'em-up
Virgin
●●●◖
Una conversión mediocre del magnífico juego de lucha.

Medievil 2
4.990 pesetas. Aventura
Sony
●●●●◖ C R
Dificultad ajustada, sentido del humor y una jugabilidad insuperable.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Micromaniacs
7.990 pesetas. Carreras
Codemasters
●●●◖ C
Micromachines con patas. Entretenidillo.

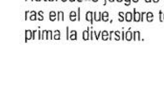
Medal of Honor
7.990 pesetas. Shoot'em-up
EA
●●●●◖ R
Una auténtica película bélica hecha videojuego.

MTV Snowboarding
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●
Simulador bastante superior a la saga *CoolBoarders*.

Music 2000
8.490 pesetas. Musical
Proein
●●●●◖ C R
La posibilidad de componer música, al alcance de todos.

Metal Gear Solid: SM
3.990 pesetas. Acción
Konami
●●●●◖ C R
Si tienes *MGS*, es casi obligado que te hagas con estas misiones especiales.

Michelin Rally Masters
7.990 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●● C
Heterodoxo juego de carreras en el que, sobre todo, prima la diversión.



Midnight in Vegas
7.490 pesetas. Casino
Virgin
●●
Simulador de casino. Guau. Qué apasionante.

N

NBA Live 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
El de siempre, mejorado, ampliado y actualizado.

Need for Speed Porsche 2000
8.490 pesetas. Conducción
EA
●●● C
Sólo para fanáticos de los Porsche. Y aún así...

N-GEN Racing
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●● C
Carreras tipo *WipeOut* a bordo de aviones.

NHL Faceoff 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●●
Correcto, pero falto de movimientos y jugadas más elaboradas.

No Fear Downhill Mountainbiking
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●●● C R
Un original título, ideal para los amantes de la bici.

NHL 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
La mejor entrega de la serie de hockey sobre hielo.



O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D.



Pac-Man World
7.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●
Un brillante plataformas con Pac-Man de protagonista.

PGA European Tour Golf
7.990 pesetas. Deportivo
Infogrames C
●●●
Simulador completo, pero sin duda alguna carece por completo de "swing".

Los Pitufos
7.990 pesetas. Plataformas
Infogrames
●●● C
Plataformas con los enanos azules de protagonistas. Adultos abstenerse.



METAL GEAR SOLID



3.990 ptas. · Aventura de acción · Konami
●●●●● C R

La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Pong
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
Satisfará gratamente a los nostálgicos.

Primera División Stars
7.490 pesetas. Simulador
EA
●●◖ C
Simulador falto de talento y lleno de licencia.

Psychic Force 2
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
Espectaculares combates aéreos en pseudo-3D.



Quake II
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●●◖ R
Impresionante adaptación del clásico de PC.



Radikal Bikers
7.990 pesetas. Arcade
Infogrames
●●●● C
Si te gustó la recreativa del pizzero, hazte con él cuanto antes.

Railroad Tycoon II
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●
Tostón infumable a todo tren.

Rainbow Six
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●●◖
Misiones especiales antiterrorismo de gran realismo.



CONSTELACIÓN

Rally Championship
7.990 pesetas. Simulador
EA
●●●◖ C
Simulador de rally que raya la mediocridad.

Rescue Shot
4.990 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Increíble y original juego para pistola.

Rising Zan
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●◖ C R
Si te gusta combinar acción, humor, horterismo y caspa a raudales éste es un juego imprescindible.

Road Rash: Jailbreak
7.490 pesetas. Combat bikes
EA
●●●●
Diversión a raudales. Alérgicos a la caspa abstenerse.

Rollcage Stage 2
4.490 pesetas
Sony
●●●●◖ C R
Carreras con poco realismo y mucha acción.

Ronaldo V-Football
7.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●● C
Si buscas un buen arcade de fútbol, éste es tu juego.



Shadow Madness
7.490 pesetas. RPG
Sony
●●◖ C
Por fin la mediocridad en los RPG tiene nombre: *Shadow Madness.*

Spyro 2
8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Gráficos inmejorables y jugabilidad a prueba de fuego.

Syphon Filter
8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS.* Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Silent Hill
8.490 pesetas. Survival Horror
Konami
●●●●◖ C R
Hay que jugarlo (o más bien sufrirlo) para poder creerlo.

Soul Reaver
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●◖ C R
Vampiros, catedrales, trama épica… esta maravilla es casi un auténtico clásico.

South Park Chef's Luv Shack
7.990 pesetas. Concurso
Acclaim
●
Digno rival de *Hugo.* Totalmente injugable.

South Park Rally
7.990 pesetas. Carreras
Acclaim
●●
Si no eres MUY fan de la serie, olvídate de él.

Strider 1&2
7.990 pesetas. Arcade
Virgin
●●●●
La misma jugabilidad de siempre, mejores gráficos, dos juegos en 1… Imprescindible.

Star Ixiom
4.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●
Acción, estrategia y adicción galácticas.

Star Wars: LAF
8.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts
●●● C
Sólo la ambientación se salva en esta mediocre adaptación.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter EX 2 +
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
ELLOS, otra vez. Pero ahora, en un muy buen beat'em-up.

Street Sk8ter 2
7.990 pesetas. Deportivo
EA
●●●◖ C
Una alternativa correcta al rey del género, el inigualable e insuperable Tony Hawk's Skateboarding .

Superman
7.990 pesetas. Aventura
Virgin
● C
Junto a *Hugo* y los de *South Park, Superman* podría formar un nuevo grupo de héroes: *La Patrulla Puajj.*

Superbike 2000
7.990 pesetas. Simulador
EA
●● C
Es de motos. Si alguien descubre otra cosa buena de él, que avise.



Teleñecos Racemania
4.990 pesetas. Carreras
Sony
●●●◖ C
Los Teleñecos. Juego de Karts. El resto ya os lo imagináis.

Thrasher: Skate&Destroy
8.490 pesetas. Simulación
Proein
●●●◖ C
No está a la altura de *Tony Hawk's*, pero es entretenido.

The Next Tetris
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◖ C
El *Tetris* de siempre, remozado. Extremadamente adictivo.

Theme Park World
7.990 pesetas. Estrategia
EA
●●●● C R
Uno de los juegos de simulación más completos y divertidos (en serio) para PlayStation.

Tombi 2
4.990 pesetas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un protagonista prehistórico para un magnífico juego fresco.

RESIDENT EVIL 3



8.890 ptas. · Survival Horror · Proein
●●●●◖ C R
Aunque no es una auténtica revolución dentro de la saga, tiene una historia atractiva, la mejor parte técnica, y unos personajes que no pueden competir con la auténtica estrella: el engendro Nemesis.

VAGRANT STORY



7.990 ptas. · Aventura / RPG · Acclaim
●●●●● R
Tildado por muchos como el mejor juego jamás concebido para PlayStation. No podrás llamarte RPGero hasta que no hayas luchado por tu vida en los intrincados laberintos de Leá Monde.

Tomb Raider IV
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●● C
Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago de *Tomb Raider III.*

Tony Hawk Skateboarding
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◖ R
Diversión y dinamismo sobre un *skate.* Éste es el gran rey del género.

Toy Story 2
8.490 pesetas. Plataformas
Proein
●●●● C R
Al igual que la película, es altamente recomendable.



UEFA Champions League 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●● C R
Un arcade eficaz e impecable, muy superior a su anterior entrega.

UM Jammer Lammy
7.490 pesetas. Musical
Sony
●●●●◖ C R
Humor, música y surrealismo a partes iguales.

Urban Chaos
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●◖ C
Desarrollo variado, protagonista original, pero un churro técnicamente hablando.



Vandal Hearts II
7.490 pesetas. Battle-RPG
Konami
●●●● C
Imprescindible para amantes de la estrategia para consola.

Vampire Hunter
7.990 pesetas. Aventura vampírica
Virgin
●●●◖ R
Un guión y un protagonista deslucidos por las lagunas gráficas y de control.

Vib Ribbon
3.490 pesetas. Musical
Sony
●●●● C R
Su especial planteamiento levanta pasiones y odios por igual.

Victory Boxing Challenger
7.990 pesetas. Deportivo
Virgin
●●
Logra transmitir la misma tensión que las memorias de Don Pimpón.

W

Warpath: Jurassic Park
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●
Dinosaurios, golpes y aburrimiento.

The War of the Worlds
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●◖
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.

READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. · Beat'em-up · Infogrames
●●●●◖ C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además… ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
El mejor de la saga *Wipeout.* Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D.

Wipe3out Special Edition
4.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●● C
Título completo, reservado sólo a los que no tengan ningún WipeOut en su colección.

Worms pinball
6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●◖
Un pinball con los personajes de *Worms.*

Wu-Tang: Taste the Pain
8.990 pesetas. Beat'em-up
Proein
●●●●
Rap, golpes y sangre a raudales para 4 jugadores.

World Championship Snooker
7.990 pesetas. Simulador
Codemasters
●●●
Un simulador digno y con un entorno muy trabajado.

WWF Smackdown!
8.490 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●● R
Increíble: pueden hacerse buenos juegos de wrestling.



X-Files
8.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

Xena La Princesa Guerrera
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●●◖ C
Un juego de lucha con la amazona pepona de prota.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.



Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.



SYPHON FILTER 2



7.490 ptas. · Aventura de acción · Sony
●●●●◖ C R
¿Te entusiasmó la primera parte? Pues entonces disfrutarás de lo lindo con esta versión mejorada y ampliada. Con una historia menos tópica, *Syphon Filter 2* conseguiría dejar muy atrás a su predecesor.



SILENT BOMBER





7.990 ptas. · Arcade · Virgin
●●●●◖ C R
La bomba. Su excelente apartado técnico y tremendo ritmo de juego le convierten en un arcade imprescindible para todo aquél que se haya dejado un montón de duros en un salón recreativo.

Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes cartuchos cables mandos tarje

ULTRA RACER

FABRICANTE: PERFORMANCE
DISTRIBUIDOR: NETAC
PRECIO: 3.900 PESETAS

Puede ser que alguna vez un colega de ésos que van de listos os haya vacilado con su JogCon o NegCon, dos controladores fabricados por Namco que no han sido distribuidos oficialmente en nuestro país y que suponen una excelente mezcla de Dual Shock y volante que cabe en las palmas de nuestras manos. Pues gracias a Netac llega a nuestro país una especie de sucedáneo de los "hermanos Con" que nos ha dejado una buena impresión después de haberlo usado con *Ridge Racer V*. El mando, con un buen acabado formal y un diseño ergonómico muy atractivo, presenta 10 botones configurables, dos botones analógicos (con bastante más recorrido que los del Dual Shock 2, por cierto) y un mini-volante que permite giros de 45 grados y aunque va un poco más durillo de lo necesario no suele causar grandes problemas. El elemento más interesante de este Ultra Racer es sin duda su "gatillo de aceleración", situado en la parte posterior del mando, que cuenta con un buen control del medio gas. Sólo le vemos dos inconvenientes de importancia al mando: si la Naturaleza le ha dotado a uno de unas pequeñas manos *galindescas*, controlar al mismo tiempo volante y gatillo de aceleración es algo complicado. Asimismo, el botón Set puede causar algún problemilla si lo apretamos sin querer en medio de la excitación (¿os imagináis lo que puede pasarle a uno en una curva a 200 km/h si de repente el volante se queda bloqueado? Corramos un tupido velo). Aun así, este Ultra Racer es una compra recomendable para los que deseen olvidarse de voluminosos volantes y opten por una conducción más heterodoxa.



PUNTUACIÓN

DUAL IMPACT GAME PAD



PUNTUACIÓN

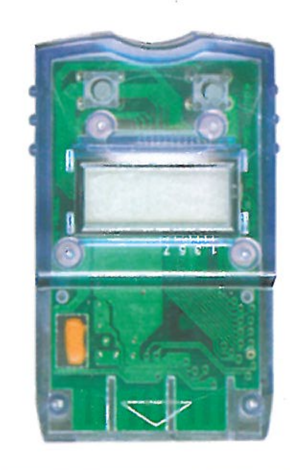
FABRICANTE: INTERACT
DISTRIBUIDOR: NETAC
PRECIO: 2.990 PESETAS

Nuevos diseños, funciones cada vez más extravagantes, extraños materiales... Ya hace tiempo que los fabricantes de controladores para PlayStation dejaron de sorprendernos. Éste es el caso de Performance y el periférico que nos ocupa, el Dual Impact, un mando que a pesar de no destacar en ningún aspecto (salvo quizá en su ajustado precio) ofrece unas excelentes prestaciones. Para empezar, los 'champiñones' analógicos están recubiertos de goma en lugar del incómodo plástico rígido al que nos tienen acostumbrados muchas compañías. Al igual que el analógico, el comportamiento digital del mando es impecable, aunque cuenta con una importante lacra: la cruceta sobresale demasiado, presentando unos bordes que pueden acabar dejando las yemas de los dedos de cualquier aficionado a los beat'em-ups con la misma consistencia de la mayonesa. Pero esto se ve ampliamente compensado con la posibilidad que ofrece el modo Digital (cuenta con tres modos de funcionamiento: Digital, Analógico y con compatibilidad NegCon) de jugar a los juegos de lucha ¡con los sticks! La peor parte se la llevan la vibración y los botones superiores, demasiado prominentes. Aún así, gracias a su correcto comportamiento con la mayoría de juegos, su diseño agradable y nada molesto y un cable sensiblemente más largo que el de un Dual Shock, el Dual Impact es una opción de compra bastante atractiva (y barata) para los que busquen un buen controlador sin más.

MEGA MEMORY CARD

FABRICANTE: PERFORMANCE
DISTRIBUIDOR: NETAC
PRECIO: 4.990 PESETAS

El nombre de esta tarjeta de memoria, aunque suene pretencioso, le viene que ni pintado. Y es que la Mega Memory Card (ahí es nada) es mega en prestaciones, mega en tamaño, mega en precio y, ante todo, mega en capacidad. Dentro de este periférico de aspecto futurista caben hasta 24 veces más datos que en un tarjeta normal (que tras arduos debates sobre cómo funciona una calculadora hemos llegado a la conclusión que son ¡360 bloques!). Pero lo mejor de la Mega es su elegante y sencillo sistema de gestión de las grabaciones, y principal causante de su elevado precio. Lejos de las ingeniosas chapuzas de otras tarjetas (desde aquellas llenas de lucecitas hasta las que para cambiar de banco de memoria hemos de utilizar el controlador de la PlayStation), ésta incorpora una pequeña pantalla de cristal líquido en la que se nos muestran tanto la 'página' que estamos utilizando como aquellas que ya contengan algún bloque utilizado. La manera de cambiar es asimismo cómoda y sencillísima gracias a los dos botones que incorpora: con uno cambiaremos el banco de memoria (A, B o C), y con otro la página (de un total de ocho para cada banco). Desde luego estaríamos ante un instrumento más que recomendable... si no fuera porque utiliza la polémica compresión de datos, un sistema que, a pesar de que no nos ha dado ningún problema durante las pruebas realizadas con esta Mega Memory Card, muchas veces está directamente relacionado con problemas de pérdida de partidas grabadas. Sin duda, un detalle bastante inquietante que baja enteros a una de las tarjetas de memoria más útiles y de mayor calidad que han pasado por nuestras manos.



PUNTUACIÓN



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Sin altas, sin cuotas, sin pagas, sin codificar: sólo *PlanetStation* te ofrece el mes que viene toda la actualidad futbolera para el universo PlayStation con las previas del nuevo *Esto es Fútbol 2* y el esperado *ISS 2000*, para PSX y PlayStation 2 respectivamente. ¡Vive la nueva temporada con nosotros!

Medal of Honor: Underground no tiene nada que ver con joyas subterráneas, sino que se trata de la segunda parte del espectacular shoot'em-up ambientado en la Segunda Guerra Mundial, del que os ofreceremos un completo avance.

Estamos disfru... eeehm, trabajando arduamente para ofreceros una completa previa del único RPG que lleva camino de superar en ventas y seguidores en Japón a *Final Fantasy IX*: el esperado *Dragon Quest VII*.

¿Qué tienen en común el nuevo *Tomb Raider: Chronicles*, *Dino Crisis 2*, *Digimon World*, *Spyro 3* y *Driver 2*? Antes de que el avispado de turno diga "¡Que son juegos de PlayStation y todos tienen un 'R'!", ya respondemos nosotros: que, entre otros, son auténticos bombazos de los cuales únicamente los lectores de *PlanetStation* 25 tendrán amplia información, si la autoridad y el tiempo así lo permite.

A LA VENTA A MEDIADOS DE OCTUBRE

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.


UN NUEVO NIVEL DE JUEGO
BLAZE
1mb memory card
2mb memory card
4mb memory card
MEMORIAS DE 1,2 Y 4MB
FALCON
PISTOLA FALCON
PISTOLA SCORPION
MUEBLE GAMESTATION
MANDO VIPER
BLAZE
MANDO CYBERSHOCK
INFRA ROJOS
Distribuidos por:
ARDISTEL, S.L.
Para más información sonbre nuestros productos:
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.
e-mail: info@ardistel.com
www.ardistel.com